平成10年8月23日発行　第5巻第40号通巻148号

キミだけのお気に入りが見つかるレースゲームカタログ!

ゲーメストムック／EXシリーズVol.62

Racing Games

レーシング・ゲームズ

オススメなレースゲーム全67タイトル掲載!

980 YEN+TAX

巻頭特集　童夢の野望2 インタビュー

川井一仁が語るレースの裏側の世界

(F1ピットリポーター／童夢の野望2 企画担当)

Interview

レースゲーム開発者が語る私たちがレースゲームを作る理由

七条敬重／Cord R　内藤 寛／RUNABOUT

萩原 務／首都高バトルR

2大メーカーのレースゲームを分析!

レースゲーム王国SCE

グランツーリスモ／Formura1'97／Rapid Racer

Jet Moto'98ほか

セガサターンで体験!

ワールドワイドレースゲーム4タイトル

セガラリー・チャンピオンシップ プラス

セガツーリングカー・チャンピオンシップ

デイトナUSAサーキットエディション

マンクスTT スーパーバイク

名作たちがボクらに教えてくれたこと

リッジレーサーシリーズ チョロQシリーズ

ウェーブレース64 F-ZEROX など

巻末 特選レースゲーム購入ガイド

3機種全31タイトルを徹底分析

for PlayStation SATURN Nintendo64

Racing Games

CONTENTS

巻頭特集

INTERVIEW



特集1

INTERVIEW











セガサターンで体験！ワールドワイドレースゲーム4タイトル

■アーケードの超強力タイトル移植で確実にサターンファンを魅了させる、セガ・エンタープライゼスの4大レースゲームを分析！

特集2

名作ゲームがボクたちに教えてくれたこと

■誰もが燃えたあのタイトルから編集部が選んだ隠れた名作まで、一気に見せます名作が名作たる理由を！

企画ページも盛りだくさん！

巻末特集

編集部特選 レースゲーム購入ガイド

■プレイステーション、サターン、NINTENDO64の3機種からEXムック編集部が厳選した全31タイトルのレースゲームを完全分析！



K·KAWAI

PS『童夢の野望2』企画に
あたり、その胸中を語る

STRAIGHT TALK

CX系
『F-1グランプリ』
ピットリポーター

川井一仁
独占インタビュー

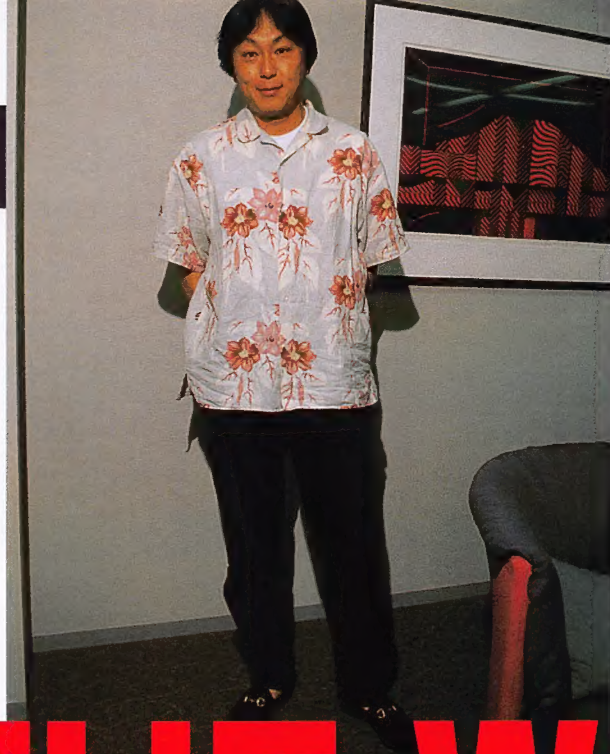


去る7月1日、フランスGPから僅か2日後の川井氏とコンタクトすることに成功した我々編集部は、フランスGPの裏話、および川井氏が企画を担当している新作ゲーム『童夢の野望2』企画内容について聞き出すことに成功した。

■文／岩井浩之　■撮影／紀　善久
■TEXT／Hiroyuki Iwai　■PHOTO／Yoshihisa Kino

ピットレポーター仕事

THE WORKS



ピットからレースを見守る男

TVに映っている映像がレース展開のすべてではないんです。

僕がCX系の『F－1グランプリ』中継という番組のなかで担当している仕事…それはサーキットの中で起きていることを、逃さないように追いかける役です。よく実況担当の今宮純さんに対して見えないピットの情況を報告しているのが僕の仕事だと思われているみたいなんですが、今は実況席にあるモニターに文字情報ではありますがあ、ピットの内のことだけではなくサーキット内で起きているほとんどの情報は手に入るんですよ。むしろ実況や解説をされている方々の仕事というのは、複雑になる一方のF－1を一般の方にも理解できるように解説するというのが目的ですね。

'94年からはレース中の燃料給油が再開されることになって、ピットストップがレース展開に及ぼす影響が非常に大きくなってしまった。'93年以前のレースとは全く別の形態のレースだと言っていいぐらいです。それまでは、レースがスタートした時点で（天候の変化といった突発的なことでもない限り）ピット・クルーは事実上仕事がなくなった。つまりレース中にピットインすること＝負けを意味していたんです。しかし、今では誰もが必ずピットインをしなければいけない。ピット・ストップ作戦の違い、つまり戦術的駆け引きが生まれてくると、TVに映っている映像がレース展開の全てではなくなるということなんですよ。そこで僕は画面に映っていない部分…レースの本質を見て伝えている、というわけです。

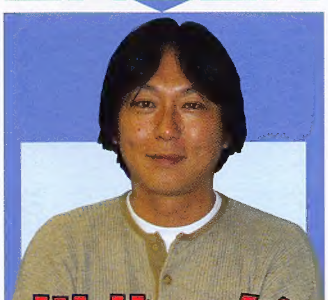
ピットはひとつなのにマシンは2台走っているわけですから、両方のマシンをピットに入れる順序や、周回数、給油量などもチームは考えなくてはいけない。ですから、例えばフランスGPのマニクールを例に挙げると、あの72周レースを最短時間で走るには、多くのチームのレース・シミュレーターが3回ストップがベストとはじき出していたはず。ただマシンによっては重量に対するラップタイムの落ちがそれほど大きくない場合もあるので、そのような場合には2回と出ていたでしょうね。そのような推測が出ていても、現実のレースを考えると、スタート順位が前のほうじゃなかったり、他のペースの遅いクルマに引っかかるなんてこと、つまり不可抗力によって、自分達の想定したペースで走れないことが多い。そんなわけで、コンピューターが理想は3回ストップとはじき出しても2回にしたり、1回にしたりするわけです。他にも、レーシングカーのペースというのは、重量、つまり搭載している燃料の量に左右されるわけですよね。仮に、燃料をタップリと積んだマシンにスタートで前に行かれてしまったとすると、自分はいくら燃料を少なくしておいても、抜きにくいサーキットだと、前のマシンに突き合わされ、想定していた自分のペースで走れないことになります。

普段、僕はピット・ガレージ内からピットリポートをしています。ただし'94年からは給油が行われるようになったという理由から、危険だからピットレーンを歩くなと規則で決められてしまったので、一つのチームのガレージから別のチームのガレージに移動するのは時間がかかります。これはレース中に給油が行われるようになったことで、ガソリン漏れで火災が起きることを危惧した結果なんですけれどもね。ですから仕方なく、今はピットの裏側から走り回ってリポートをしているんですよ。この規則が決まったお陰で一番痛かったのは、マクラーレンのピットを見ることができなくなったことですかね。マクラーレンだけはチーム関係者以外のガレージの出入りを禁止しているんです。ですから今では、レース中にマクラーレンのピットの様子を見ることはできなくなってしまった、というわけです。ピット裏側を移動するとなると、各ガレージを一度に見渡せなくなるわけですから、いつどこでどこのチームのマシンがピットインするといったようなリポートは、レースリーダー…と言うよりは上位6～7位までのマシンに的を絞るしかなくなってしまいました。フランスGPではジョーダンの所にも行きましたが、あれは上位を走っていたジョーダンのマシンが2台続けて止まったからであって、普通は行ってられないですね。どこかで何か動きがあったからと言って、すぐ動いてしまっていたのでは、もっと別の大きな動きがあったときに対応し切れなくなってしまうんですよ。それと最近はリタイヤしたドライバーへのインタビューが少なくなったと言われたんですが、それにも理由があります。マクラーレンのようにピットに入れて貰えないところがあったり、リタイヤしたあとにチームのエンジニアとすぐにミーティングを行うところが多いので、そうなるとリタイヤした時点から20～30分くらい待たないとインタビューできないんですよ。僕の個人的な意見ですが90分のレースのうち、20分を待っている時間に割いているということに対して、非常に無駄だと感じたからです。例えトップを走っていたドライバーだったとしても、チャンピオン争いをしていたドライバーだとしても、リタイヤしてしまえばそのレースではもう進展がないわけですから。

むしろ、その時点でも動いている…走っているマシンを追うべきだという考えからです。



check check



川井一仁 profile

★プロフィール
1960年12月23日、埼玉県加須市生まれ。高校、大学の大半を海外ですごした。87年からフジテレビのF1中継スタッフとなり、主にピットレポーターとして活躍。本人はF1チームのストラテジスト（レース戦略担当エンジニア）になりたいフリーターと自称する。持ち前の高い英語力と幅広いF1での交遊関係は日本のF1ジャーナリストの中でも群を抜き、アメリカの大学で航空力学を専攻していただけあって、的確かつ鋭いレポートで中継を盛り上げている。またテレビのみならず、さまざまなメディアでも活動を展開中。趣味は模型作り、映画、演劇や音楽の鑑賞、エレキギターの収集、そしてF1グッズの収集。愛車はホンダNSX、フェラーリ348、特注オープンSクラスのカートとアイルトン・セナ・モデルの自転車。

※レースリーダーとは、レースの先頭を走っている数台のマシンを指す。通常は優勝の可能性を持っている、上位3位くらいまでをこう呼ぶ。※ミーティングとは、リタイヤ後にドライバーからトラブルの理由や症状などをチームのメンバーが聞き出し、次回以降のレースに反映させる会議のこと。

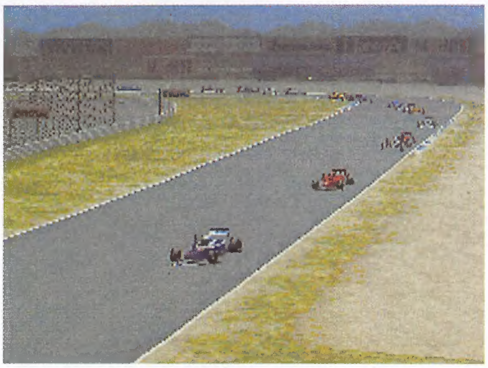
FRA.GP REPORT







フランスGPですが、スタートのやり直しによってフェラーリの圧勝という結果になってしまったじゃないですか。あのスタートで赤旗が出てスタートがやり直しになったということは、非常にイレギュラーなケースであり、おかしいと思いますよ。J・フェルスタッペンがスタートできないことを知らせるために手を上げたのはスタートへのカウントダウン中であり、スターターもスタート前だったということもあってレース・ディレイ（※）にしようとしたんですよ。現に、スタートを知らせるレッド・シグナル消灯後、すぐにイエローが点滅していましたし。でもドライバーたちはイエローが点灯したって、そんなものなんて見てない。レッド・シグナルが消えた瞬間にスタート！　で、目はコース上ですから。スタートを遅らせるつもりだったのに、レースが始まってしまった、ということなんですよ。J・フェルスタッペンが止まっているにも関わらず、幸運なことにクラッシュも発生しなかった。だからマクラーレンにすれば、コースを1周するには1分以上かかるから十分止まったマシンをコース上から片づけるだけの時間もあったはずという意見となる。けれども赤旗が出て、アボート（※）扱いになってしまった。しかも本来、アボートされたレースというのは20分後に再スタートすることになっているんですが、フランスGPでは僅か7～8分後に再スタートを実施したんです。しかもああいった形で赤旗が出た場合には、全く最初のスタートはなかったものとして扱われるから、オリジナル通り72周のレースとなるはずだったのに、「レース・ディレイ」と同じ扱い、つまり1周減算の71周でレースが開催された…。そりゃあ、マクラーレンのロン・デニス監督も怒りますよね。結局、スタートで抜かれてしまったがために、ミカ・ハッキネンは二度とミハエル・シューマッハーの前に出ることはできなかったんですから。あのサーキットはオーバーテイク・ポイント（※）に乏しくて、なかなか抜けないサーキットなんですよ。




※ディレイとは、スタートを遅らせること
※アボートとは、レース中断という意味。
※オーバーテイク・ポイントとは、前走車を抜きやすい場所ということ。

フランスGPのスタートはやっぱりおかしいですよ



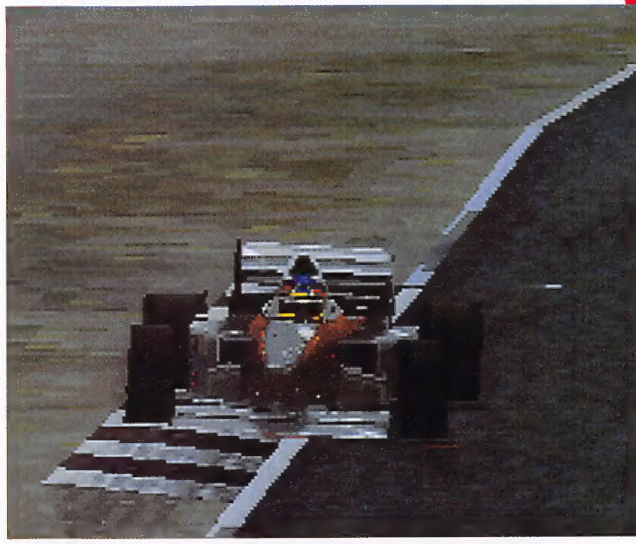
K-KAWAI STRAIGHT TALK



フランスGPを前にして…



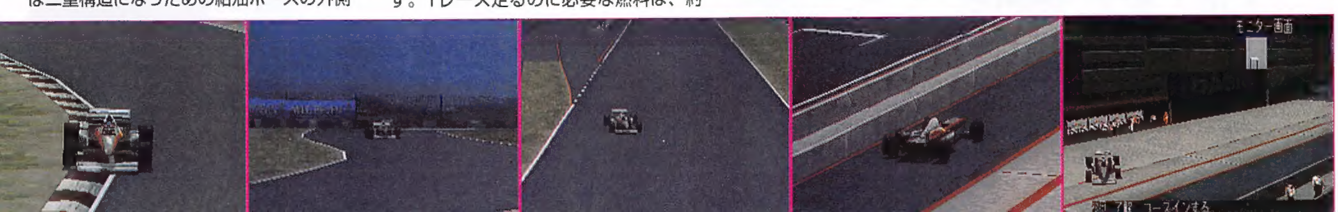
最悪の場合を想定することがチームを勝利へと導くのです。



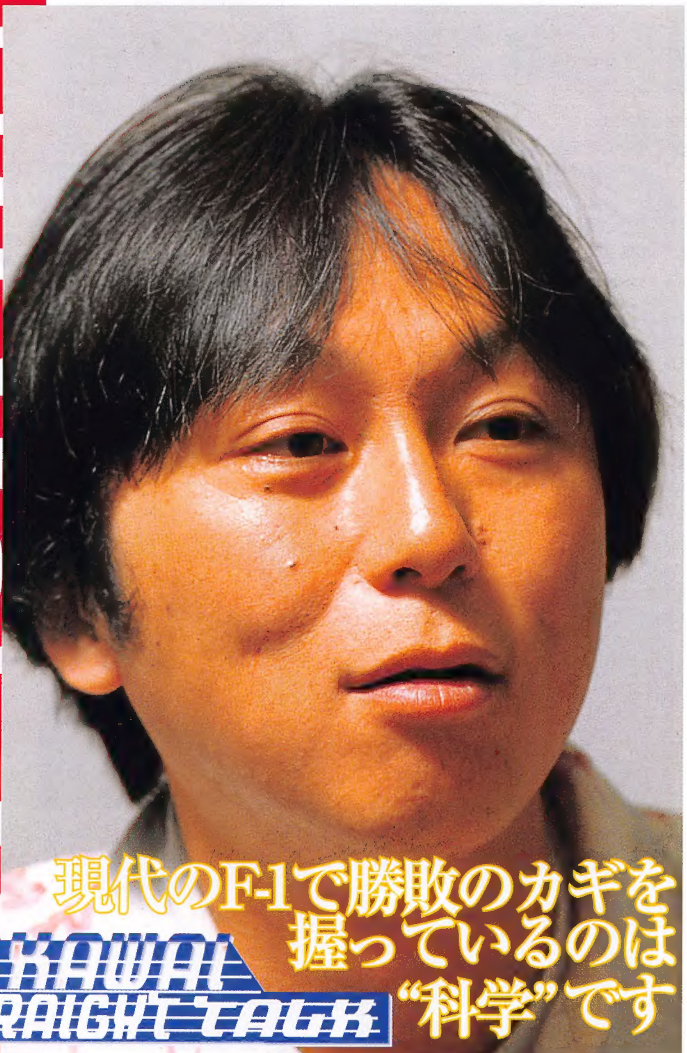
ほかにもデビッド・クルサードが2回目にピットインしたときに給油できず、30秒以上もピットストップした挙げ句に次の周回で再びピットインするといったドタバタがありました。給油ノズルを接続できず、ミカ・ハッキネン用に用意していた給油機を次に入ってきた時に使うということにして、一度デビッド・クルザードを送り出しましたよね。マクラーレンのピットクルーは次の周回で入ってきた時、クルサードに給油を済ませたんですが、その後もう一度ピットインしました。なんで3度目に入ってきた時、残り周回数を走らせるだけの給油をしなかったのか？　という疑問を持っている人も多いようですけど、給油機を調整して正確な給油量をあわせるには時間がかかります。ですからそれをやるにはクルサードを数周走らせなければならないんですが、あのタイミングで入ってきたということは、彼のマシンのタンク内には2周分のガソリンすら残っていなかったんでしょう。そのくらい、燃料計算はシビアにしていたという証拠ですね。それでも、燃料補給において、僅かな誤差というものは出てしまうものなんです。それは1秒間に12リットルもの勢いでマシンにガソリンを注入するため、吹き返しという現象が起きるんです。燃料タンク内は空になってくると、そこには空気があるわけですよね？　ですが、そこに凄い勢いでガソリンが注入される。けれども、そこにある空気は二重構造になったあの給油ホースの外側(内側はプレッシャライズド・タンクからマシン方向へとガソリンを注入するパイプ）を通って排出されるんですが、それでもタンク内の圧力変化は大きく、また燃料自体も攪拌されるため、その外側のパイプにガソリンが戻ってきてしまうんです。たとえば燃料タンクの容量が90kg（約120リッター）のクルマがあるとします。あるグランプリで、残りの周回数が40周と仮定し、1周あたりの燃費は2.1kg（2.8リッターほど）だとすると、ほぼ燃料タンクが空でピットインしてきたとしても、82kgのガソリンを入れれば、このクルマはゴールまでたどり着けるハズですよね。それで82kg入れてもガス欠になるのです。なぜならば、ほぼタンク満杯に入れることになるので、吹き替えしがああるからです。ガレージ内で少しずつ補給していくのと違い、高速かつ短時間で給油するレース中に設計どおりの容量は絶対に入らないと思っていいでしょう。

そう言えば去年の前半戦で、アロウズは給油機が1台しかなかったんですよ。マシンは2台エントリーでしたが、経費を節約するために給油機を1台に減らして、ピットインのタイミングも5～6周ずらして入れることでその間に給油機を調整しなおすという作業をして、何とか戦っていました。しかし給油機内に貯蔵できる燃料にも容量がありますし、2台分の燃料を入れておくことは不可能なんです。1レース走るのに必要な燃料は、約200～230リットル。その内、スタート時に3分の1は入れておくんで、ピットインで給油する量は135～150リットル。しかし貯蔵タンクのキャパシティは250リットルですから、1台のマシンに2回給油したら、タンクの残りは115リットル以下。つまり給油機に対する給油も必要になってくるわけです。でも普通は1台の給油機で2台のマシンに給油するなんて予定外の行動です。でもマクラーレンはそれをしなかった。今回のような万が一のことを考えて、給油機内の貯蔵タンクを一杯にしておいたのでしょう。そこがマクラーレンの凄いところなんです。慎重と言うか、抜け目ないというか、考えられる状況に対処できる準備をしていますよ。でも、あのトラブルに対しての指示がパーフェクトだったかと言えば、そうでもないんです。本当であれば、給油ノズルが接続できなかった時点で早々と諦めてピットアウトさせるのが正解だったと思います。そうすれば、あそこで30秒もモタモタせずに、10秒以上も短縮できたと思うんですよ。ピットクルー達は自分の仕事をこなすため、ノズルが入らないんであれば入るまで頑張ろうとする。一応、あの30秒以上かかった時にデビット・クルサードを出て行かせたのはロン・デニス監督の決定によるものなんですが、いい方向に考えれば30秒程度のロスタイムで済んだのもロン・デニス監督の判断があったから、とも言えるわけです。

ロン・デニス監督だからあの程度で済んだんです。



WIND OF SCIENCE



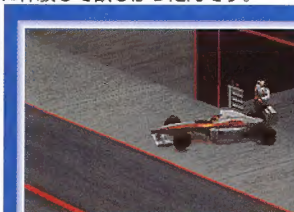
現代のF-1で勝敗のカギを握っているのは“科学”です

Y-KAWAI STRAIGHT TALK

今回『童夢の野望2』を企画しようと思った意図というのは、現代におけるレース…特にＦ－１の勝敗を分けているのは、科学であるということを皆にも知って欲しかったからです。これは童夢の林みのる社長も同じことを言っていました。ドライバ―がレースを左右するというファクターは、昔に比べれば、確実に減っているんですよ。現代F-1におけるドライバーというのは厳しい言い方をすれば「コマ」…パーツのひとつであり、チ―ムにとって優秀なドライバーというのは、気分に左右されたり、体調を崩したりしないで、予定したプログラム通りに走れるのことです。常にベストコンディションを保っていてくれる、機械的なドライバーこそがチームの求めるドライバーということです。

ですから現在では、レースで勝利するためのドライバーの要素は20%ぐらいじゃないでしょうか。マシンの持つ性能を常に発揮させるだけの能力を持っていてくれれば、あとの80%はマシンやチームの力により勝敗が決まってしまいます。ただしミハエル・シューマッハ―だけは別格。彼がドライブしているマシンに関してだけ言えば、勝因の50%は彼の技術によるものですよ。フランスGPの本戦では、周回遅れの存在はもちろんのこと、搭載燃料量は多く、タイヤは消耗している…そんな状況下でも彼だけは予選と同じ走りができるんです。

それと、これは海外のインディを観客席で観ていたときの話なんですが、普通の観客が「あいつ、もう一度ピットインしなくちゃいけないんだよな」なんて話を交わしているんですよ。それを聞いて、ビックリしました。日本のファンって95%が受け身と言うか、目や耳で得た情報に対して感動したりするだけだと思うんですよ。誰がいつピットに入ろうが、そのあとの展開を自分で予想して、積極的に観戦している人って5%くらいしかいないと思います。今のレースは科学が勝敗を左右しているわけですから、チームの力によって順位を変えることができるわけです。最下位のチームが采配によって優勝できるとはまでは言いませんが、少なくともチーム全体が努力することによって、順位をひとつ、ふたつ上げることができると思うんです。「俺だったら、こう動くよな」というような作戦を自分で考えながら観戦することで、もっとF-1を面白く観ることができるようになると思ったんです。F1専門誌の編集者さんですら、そういう部分を分かっていないことが多いんですよ。この「俺だったら、こう動く」という部分をゲーム化して、皆さんに体験して欲しかったんです。



積極的にレースを観た場合にしか見えてこない、面白さがあるはず！

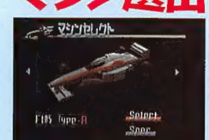


■シミュレーション　■ＯＺクラブ
■'98年9月下旬発売予定
■予価6800円（税別）■1人プレイ専用
■メモリーカード対応

これはF-1チームの完全シミュレーターだ!!

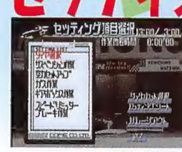
このゲームは、ひたすらストイックである。マシンを選び、セッティングし、テスト。その結果をもとにセッティングを見直し、再び走行させ…その繰り返しである。もちろんレース決勝もあるのだが、その間にもピットインさせる周回数を考えたり、燃料の給油量を考えたりと、TV中継には映されないような部分ばかりを行うことになる。だが、本当にレースをしているのはドライバーよりもピットである…その衝撃の事実を体験できる、唯一無二のゲームであることも確かなのだ。

マシン選出



▶3種類のマシンから選択できる長い付き合いになるので、慎重に選ぼう。

セッティング



◀セッティングできる項目は、数多い。面倒臭がらず、全部チェックせよ！

テスト開始



▶いよいよ走行開始。だがピットの仕事は、これからが本番だ!!

F-1の勝敗は“作戦”で決まる

例えば、自チームのマシンが、純粋なスピードにおいて、トップを走っているチームのマシンより1周あたりコンマ5秒劣っていたとします。確かにレースにおいてコンマ5秒というのは大きな差ですが、その程度の差はレース中の作戦次第では、決定的な差ではありません。'94年から今までの間にも、利口なチームが作戦によって成功してきた例を幾つも目にしてきました。ウイリアムズに比べれば劣ったマシンながら多くの勝利をものにした94年と95年のベネトンが良い例です。いい意味でライバルを出し抜くと言うか、チーム全体が一丸となって「勝ちにいく」ことの大切さを再確認させてくれました。

燃料の搭載量だけを考えても、そこに作戦が生まれて勝敗を左右する要素があるじゃないですか。2回ピットインするなら1レースで使う210リットルという量を3分割して、70リットルでスタートし、その後、70リットルずつ給油して走ればいい。けれどもガソリンも70リットルともなると50キロもの重量になるわけです。本戦中で記録されるベストラップというものは、フランスGPのミカ・ハッキネンのタイムで調べてみると2度目のピットイン直前が一番速かったりしますからね。だから少しでも余計な燃料は積みたくないけど、ガス欠も怖い。またカナダGPのようにセーフティ・カーが導入され、スロー・ペースで周回を続けるレースや天候が急変するようなレースだと、チームは燃料の計算をし直さなくちゃならない。極論だと、ウイニングランの最中にガス欠になるぐらいの燃料搭載量がベストでしょう。例えば3周分の燃料を余計に積んでいたとすると、常に6～7キロのオモリを積んで走っているのと同じことですから、1周あたりコンマ1～2秒のロスになってしまうんです。フランスGPを例にすると、3周分の燃料（6.6キロ程）を余計に積んだまま50周走ると、10～15秒のタイムを損するわけです。もちろん、重いマシンで走るということは、ブレーキの消耗も激しくなりますし、タイヤも傷みやすくなります。ただ、現在は2回ピットインが当たり前なだけに、1セットのタイヤで走行する距離は80～110km程度ですから、タイヤの消耗はそれほど気に留めなくてもいいようです。もちろん、タイヤ・メーカーもそれを想定したタイヤを作ってきますからね。それでも多くのF1チームは、タイヤのタレ、つまりタイヤの消耗に対するラップタイムの落ち込みを気にしていますが。やはり重要なのは、搭載燃



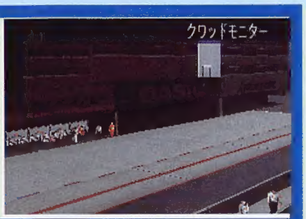


マシンの遅さはチームの頭脳でカバー。頭を使えば、1～2ランクアップも可能だ！



やるべきことは山程あるぞっ!!

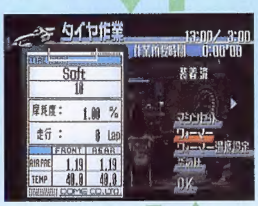
プレイヤーの役目は、ドライバーではない。あくまでピットクルーである。だからこそ練習走行すらできない木曜日から情報を仕入れるなどセコセコと動き周り、その情報をもっとにセッティング。練習走行させてみて、その反省をもとにセッティング。その繰り返しこそが、明日の勝利をもたらしてくれる唯一の解法なのだ。



こうしてコースにマシンを出すまでにも、やるべきことは数知れない！



▶天候などのデータから、セッティングをする前の情報を入手。雨ならレインタイヤの準備をしなくちゃ。



◀いよいよセッティング。プレイヤーが変更できる項目は、想像以上に多いハズ。



▶そして走行させてみる。走行後にはドライバーの意見も聞けるので、それも取り入れてセッティングを見直そう。

GURAND PRIX（グランプリ）開催スケジュール

木曜日

- ブリーフィング
- 車検
- ピット陣営の報告
- ピットクルー選出
- マシン選出

金曜日

AM1:00	フリー走行
PM12:00	レザルト発表 ブリーフィング
PM13:00	フリー走行
PM14:00	ブリーフィング セッティング

土曜日

AM9;00	フリー走行
AM9;45	レザルト発表 ブリーフィング
AM10;15	フリー走行
AM11;15	レザルト発表 ブリーフィング
PM13:00	予　選
PM14:00	ブリーフィング

日曜日

AM9;30	ウォームアップラン
AM10;00	セッティング ブリーフィング
AM13;30	コースイン
AM14;00	決勝スタート

NEXT PAGE

REASON TO PLAY

ゲーム中でワン・ランク上の速さを見せるマシンを持ったチームに勝つためには、やれることは全てやり、慎重に作戦を選ばなければなりませんが、雨の日などはフレキシブルな作戦をとることでマシンの性能差を埋めることができます。雨の日はマシンのパワーも生かしきれないわけですし、的確なタイヤ選択がラップ・タイムに大きく影響してくるから、遅いマシンにも勝つだけの可能性が出てくる、というわけなんですよ。最初はレイン・タイヤを装着して出走したけれど、路面が乾いてきたら、いつ、どんなタイヤに交換するためにピットインしたらいいのか？　こういったことも勘に頼るより、データを持っていたり、他車のラップ・タイムを注意深く観察することで、ロスなくできます。逆を言えば、勘に頼っているばかりでは、なかなか勝てないように作ってあります。なにせチームって45人もの人数が携わっているわけで、そのうちのキー・パーソンである監督、レース・エンジニア、データ・アナリスト、そしてストラテジストといった役割を一人でやらなくてはいけないんですから。ピット・クルーの配置までも細かく自分で決定することができる上に、練習を積めば積むほど各自のパフォーマンスがアップするようになっています。つまりピット・クルーには学習能力があるというわけ。ピットクルーの中でキーになるのはジャッキアップをする人間と、給油を担当する人間です。どっちも力がいるだけでなく、正確さと素早さが要求される仕事ですからね。実際のグランプリの現場でもピットクルーの人選には気を遣っていますよ。僕が知る限りレースに必要な要素は一通り詰め込みました。これだけ細かく設定したつもりですが、ハードの制約上でやり切れなかった部分もあるくらいです。それでも初心者の方にはつらいかもしれません。省いてしまうと、その時点でリアリティがなくなるようなところは全てゲームに織り込んでいます。例えば他チームのマシンの動きにしても、全部個別のアルゴリズムを持っていて、その思考ルーチンに合わせて動いているんですよ。他チームも、自分と同じ苦労をしているわけです。プレイヤーのピットイン・タイミングを見て、自分たちのピットインタイミングを決めたりしているんですよ。



川井氏の中に蓄積された知識をもとに作られたからこそ、本物に近づいたゲームになった。



気さくな川井氏だけに、危なく公開できないようなお話も連発して…(笑)。



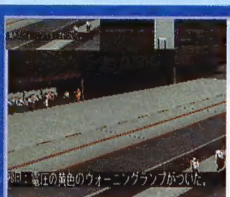
K-KAWAI STRAIGHT TALK



走行中だってピットは大忙し!!

マシンセッティングを終了し、ドライバーをマシンに乗せてコースへ送り出した…と、一息つきたいところではあるが、実は送り出したあともピットには仕事が山ほど残っている。

そのひとつが、マシンの監視。クワッドモニターと呼ばれる4分割モニターでラップタイプや区間タイムなどを確認しつつ、マシンモニターでその走りっぷりを堪能。けれどもコースマップとテレメトリを見比べてエンジンの調子を見て…などなど、気の休まる瞬間はない。



やっと出ていった…って一安心している場合ではないのだ。さて、仕事仕事!!

走行中にチェックする項目

①クワッドモニター



現在までのラップタイム、区間タイムなどが表示される。当然、燃料タンクが軽くなるにつれてラップは速くなっていくが、燃料切れも恐い。

②童夢マシン



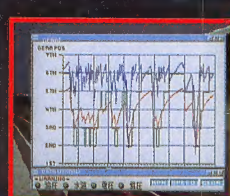
自チームのマシンが格好良く走っている映像を見ることができる…が、勝ちたいのであればこんな画像を見ている余裕はない。

③コースマップ



コース上のどこに自チームのマシンが居るかを確認できる。ピットイン指示を出すときにも確認すべき画面だ。

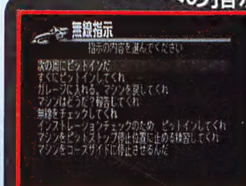
④テレメトリ



エンジンの回転数などを表示してくれる。これにより得意なパワーバンドを知ることができるので、ギア比などの設定に役立つぞ。

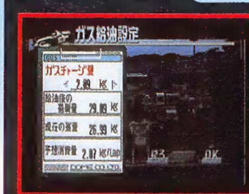
その結果をもとにして

①ドライバーへの指示



マシンの調子を聞いてみたり、無線チックさせてみたり。ピットイン指示はもちろんのこと、ピットストップ練習も指示できる。

②ピット指示



タイヤ交換や燃料補給のほか、トラブルに対応すべくウイングやブレーキなどの交換も指示できる。早めに指示を出しておくのがポイント。

CONTINUATION

だからこのゲームを作ったんです

企画担当 川井一仁



『第2の僕になれますよ』

前作はマニア向けでした



担当プロデューサー 西本充伸

川井一仁（以下、川井）　このゲームをプレイすることでTVでは見えないF－1の戦いが、より深く理解できるようになると思います。あとは自分でタイムアップの為に努力していくうちに、僕がTVで喋っていることをより深く理解できるようになると思いますよ。アクション要素の一切ないシミュレーションゲームとした理由は、現代のレースにとってキーとなるのは頭で人を出し抜くというか、ほとんどチェスや将棋に近い感覚であるということを理解して欲しかったからです。ドライビングのシミュレーターならF－1ドライバーたちが本当に使っているシミュレーターに叶うわけがないんだし、だったらレース自体をシミュレートしてしまえ、というのが今回の企画意図です。ドライバー以外に興味のある方に、チームというものを疑似体験して欲しかったんですよ。これで面白さが分かってくれれば、この業界に入ってくれてもいいでしょうし。攻略法はただひとつ。ゲーム中で設定できたりすることは、全てやれってことですね。セッティングとかで分からないところは、とりあえずイージーセッティングで仕上げてみて、そこから自分で数値をいぢってみることで、よりベストを目指せばいいわけですから。

西本充伸（以下、西本）　前作は余りにマニアック過ぎたというのが一番の反省点ですから、今作ではイージーセッティングを利用することで初心者の方でもとりあえず走らせることはできます。ですが『～2』で極めた方がいらっしゃったとしたら、第2の川井一仁になれる！　と断言できてしまうくらいリアルに作ってありますよ。

川井　とは言え今作も、僕も西本さんも1位はまだ取れないくらい難しいんですけどね（笑）。童夢はゲーム中では、中堅チームという設定になっているから、という理由なんですけど。中堅チームのマシンでも、勝てなくはないという部分をゲームで再現したかったんです。レースの勝敗は科学で決定されている、という部分を実感できるゲームなんですよ。レースを終えて、負けたとしても計算をして、次のレースに向けてデータ収集に励む…この努力を果てしなく続けていった先に、勝利があります。プレイヤー自身に蓄積される経験とデータによって、勝利を取ることができるゲームというわけです。理論づくめで勝つ快感を、是非とも味わって欲しいですね。攻略法的なものとしては、ゲームオリジナルのレギュレーションを、よく知っておいて欲しいですね。マシンの製作についてではなく、競技内容に関するルールです。F－1とは謳っていませんが、ほとんど現在のF－1に近いものになっていますから。あとは本来は監督やストラテジストといった3人くらいで行うことを一人でやっているだけに、チェックをし忘れたりする部分も非常に多いと思います。こまめにセーブして、チェックだけは怠らないほうがいいですよ。レースが始まってしまうと1時間以上も画面を睨んでいないといけないゲームなんで、練習走行と予選、本戦と1日に1回はセーブしていった方がいいかも知れませんね（笑）。あとは自分でチェックシートを作っておき「ここと ここはチェックした」というように覚え書きをするとか。本当のF－1チームだってチェックシートを紙で作ってやっていますし、自分でチェックシートを作ってやった方が緊張感もあると思いますよ。プレイステーションのハードというものに対して限界は感じていますが、内容面ではほぼ完璧なものになりましたので、やりたいことは全てやりました。



PS

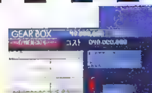
■シミュレーション　■OZクラブ
■'96年10月25日発売
■6800円（税別）■1人プレイ専用
■メモリーカード対応

©DOME ©OUTBACK／OZ CLUB

専門用語の嵐に負ケズマシンデザイナーを目指せ!!

最新作『～2』でのプレイヤーはチームの監督やストラテジストも兼ねるが、何と前作でのプレイヤーはマシンのチーフデザイナーなのだ。エアロパーツをデザインし、ギアボックスを設計し、サスペンションのレイアウトにカーボンモノコックの設計…と、F－1のメカニック部分を好きでないと聞いたことのない名前の連発に、少々戸惑うこともあるだろう。

だが前作で開発されたマシンのデータを最新作『～2』でロードして使うことで、空力特製にすぐれたマシンを使うことができる…と聞いたら、今からでも買ってプレイせんといかんよね！


◀次にギアボックスの設計。加速スピードと最高速度、どっちを重視する？


▶サスペンションレイアウトでは、バネの減衰率までも入力させられる。


◀カーボンモノコックの設計。クラシュに強いマシンを作りたい。


まずはエアロパーツの設計。ウイングひとつで、こんなにもダウンフォースが変化する。


▶いよいよ自分で設計したマシンが製作される。緊張の一瞬だね。


◀シェイクダウンテストは感動モノ。なにせ自分で作ったマシンが走ってるんだから。

新作ゲームラッシュ!!

発売前の魅力的なソフトをいち早くチェック!

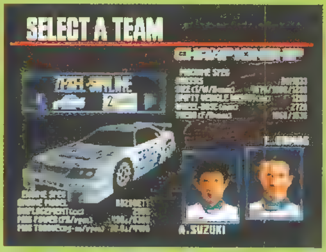
ＥＸムック編集部が特にオススメする期待の新作ゲームを紹介していくぞ。本格レースの『シティーツアーグランプリ』に、ハチャメチャレースバトルの『ボンバーマンファンタジーレース』、そしてレースゲームのスピード感とシューティングの爽快感を合わせ持った『ハードボイルド』の3作品だ。発売まで、もう少し待っていてね。

マシンにドライバー、すべてが実名

実際に開催されているツアーレースを題材にしているということは…当然、マシンやドライバーも実名で登場するわけだ。

星野一義、鈴木亜久里、高橋国光といった一流ドライバーから、最近実力をつけてきた近藤真彦といった多くのドライバーが実名で登場する。彼ら走りのプロとどのようなバトルが展開されるか非常に楽しみだ。

また、プレイヤーの駆るマシン、ライバルの搭乗するマシンもすべて実名。500台以上生産される市販乗用車が、さまざまなチームによってチューンナップされ登場するのだ。化け物と化したＧＴマシンを乗りこなすことができるかな。



▲28人の有名ドライバーが登場するぞ。



▲こだわりで前年のモデルを使用するチームもある。

全日本GT選手権ついに公道で開催!!

CITY TOUR GRANDPRIX
シティーツアーグランプリ
～全日本GT選手権～



毎年、実際に開催されている全日本GT選手権を題材にした本格レースゲーム『シティーツアーグランプリ』がN64で登場するぞ。しかも、本来のコースであるサーキットから飛び出して、東京、京都といった街並みをコースに熱いレースバトルが展開されるのだ。

■NINTENDO64　■イマジニア　■'98年10月下旬発売予定
■価格未定　■１人プレイ専用　■コントローラパック対応
■振動パック対応

天候によって走りが変わる

晴れ、曇り、雨といった天候だけなら他のゲームでも見ることができるのだが、『シティーツアーグランプリ』では1レース中に天候がリアルタイムに変化していくのだ。もちろん、ユーザーの自由に設定できるので、レインコースが苦手な人は天候は常に晴れに設定しておけばいいだろう。



▲雨で視界が狭くなる京都コース。遠くにはかすかに京都タワーが見える。



3つの市街地がコースになった

モンテカルロのモナコのような市街地サーキットを日本の東京、京都、河口湖に作ってしまった『シティーツアーグランプリ』。必然的に増える直角コーナーと、サーキットよりはるかにスリッピーな路面が難度の高いコースを作り出す。果たして何台のマシンが完走できるのか。ここでは用意されている3つのコースをそれぞれ紹介していきたいと思う。



◀美しく再現された街並み。左手に見えるのは国会議事堂だ。

東京

日本の首都である東京を舞台にしたコース。赤坂、青山、六本木といったお馴染みの街並みを走ることになる。全日空ホテルや警視庁、そして皇居などの背景も忠実に再現されているので、思わず見とれてしまうかも。



▲カーブを抜けた直後、首都高が上を走る直線に・。



▲目の前に迫る急カーブ！ 大きく左に旋回して首都高を併走していくようだ。

京都

直角コーナーの多い町の中と、アップダウンの激しい町の外がある古都京都。日本仏教の中心地ということもあり、背景にはそういった建物が多く見られる。街並みの優雅さは3コース中で一番だ。



▶朱色も美しい平安神宮前をコーナリング！魔都と呼ばれる京都を無事完走できるか!?



▼知恩院へと続く石畳も見事に再現。コースの脇には観客の姿も。

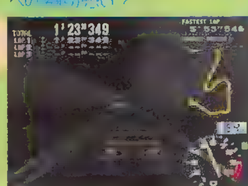
河口湖

富士五湖のひとつ河口湖の湖畔に作られたコース。比較的広い道幅でストレートも多いのでハイスピードコースといえるだろう。当然、アップダウンも激しくなるのかな。



▲コースの向こう側には湖と富士の裾野が広がる。

▼照明のないトンネルも再現。壁への接触が恐い？



美しい世界を映し出す5＋1の視点

このゲームには、車体を後ろから見たゲームならではの視点に実車感覚のコクッピトビューなど5種類の走行視点が用意されている。この他に、後続車の様子をチェックするバックミラーの視点もあるぞ。



▶ボンネットごしに広がるコース。完全にドライバー気分だ。





ボンバーファミリーがレースで大活躍！ ボムでジャマして、ジャンプで追い越せ!!

BOMBERMAN ファンタジーレース

ハドソンの看板タイトル『ボンバーマン』が、今度はレースになってプレイステーションに登場だ。もちろんただのレースではなく、ボンバーマンのトレードマーク「ボム」を使ったハチャメチャレースなのだ。

■プレイステーション	■ハドソン
■'98年8月6日発売	■5800円(税別)
■1～2人プレイ	■デュアルショック対応（振動のみ）

乗り物、ティラ&ルーイ

このゲームではボンバーマンたちが直接走るのではなく、彼らが乗り物に乗ってレースをする。感覚的には競馬みたいな感じだ。乗り物にはティラとルーイという2系統があり、さらに系統ごとに数種類の能力を持ったティラとルーイが用意されている。

搭乗者の能力に違いはないが、乗り物を変えることで変化のある走りを楽しむことができるぞ。



▲剛直な感じのするティラ。ぶつかったら痛そう。

▼毛のフワフワしたルーイ。思わず抱き着きたくなる？



2本の足でドタバタレース！ ボムでライバルを吹っ飛ばせ!!

ティラとルーイという動物にまたがったボンバーマンたちが、順位を競ってコースを走る『ボンバーマンファンタジーレース』。しかし、ただスピードを求めて走り込むような普通のレースではない。ジャンプで相手を跳び越したり、ボムでライバルをアシ止めしたりと、バトル要素の強いレースゲームに仕上がっているのだ。もちろん、ショートカットの発見やライバルとの駆け引きなど、レースゲーム本来の面白さも十分に味わえるぞ。



◀2本の足でティラとルーイが走る。レースとバトルの両方を楽しめるぞ。

ティラとルーイに乗る6人のボンバーファミリー

白ボン



◀『ボンバーマン』シリーズの主役キャラ白ボンバーマン。宿敵バグラーがレース大会に参加していることを知り、ボンバー星からやってきた。

プリティボンバー



◀多額の賞金をゲットできることを知って、大会に参加することを決めたプリティボンバー。お金のためならエゲツないことも平気でしてくるかも。

マッハボン



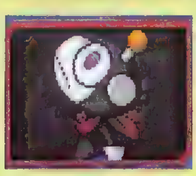
◀出生地、本名、素顔…すべてが謎という怪しいボンバーレーサー。本業のレーサーなので、かなりの腕前かと思えばそうでもないらしい。

黒ボン



◀白ボンバーマンに付き合うハメになり、なけなしのお金をはたいてレース大会に参加。結構かわいそうな感じのする黒ボンバーマン。

戦闘員15号



◀ヒゲヒゲ団という悪党チームの戦闘員。お金にはあまり興味はないが、他の団員に自分の実力をアピールするために大会に参加。

バグラー

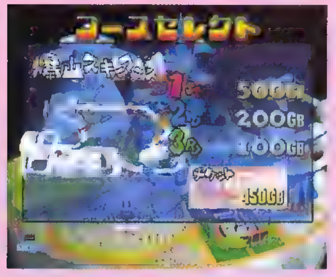


◀悪の帝王プロフェッサーバグラー。世界征服のために必要な資金を調達するために、今回のレース大会に参加。結構せこいのかもしれない。

●仕掛け満載の7つのコース

ボンバーマンたちのアクションが一風変わっていれば、コースのほうも変わっている。氷のコースや川の横切るコースなどなど、変化に富んだコースが用意されているのだ。

また、各コースに設置された仕掛けも面白いものが用意されている。踏んだ瞬間に爆発する地雷やいやらしいところに設置された落とし穴、壁に設置されたカタパルトなどがそれだ。それぞれ、ただのトラップもあれば利用することで順位を上げることのできるものまで、さまざまなもの設置されているぞ。



▲コースを走るためにコインが必要だ。難易度の高いコースほど多額のコインが必要。



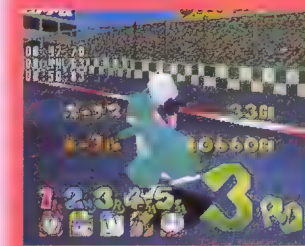
▲地雷を踏んでスピードダウン。ライバルに踏ませてやりたい?



◀壁に設置されたカタパルトを三角跳びの要領で蹴れば、一瞬の超スピードを体験できる。

レースに勝ってコインを集めろ!

1〜3位に入ると賞金をゲットできる。また、1位で勝利するとボーナスコースをプレイでき、その内容しだいでさらに多額の賞金を得ることができるのだ。


▲[illegible]

コインを何に使おうかな?

ゲットした賞金を何に使うか…。実はこのゲーム、各コースを走る権利(チケット)を購入しないとレースに出場することができないのだ。ただし、一度チケットを買ったコースなら何度でも出場可能。

その他にも、性能の高い乗り物に乗るための契約金としてつかったり、2P対戦時の掛け金としても使うことができるぞ。

ティラ&ルーイと契約



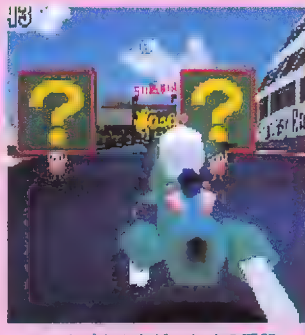
▲[illegible]

●コース上のアイテムを活用して順位を上げろ

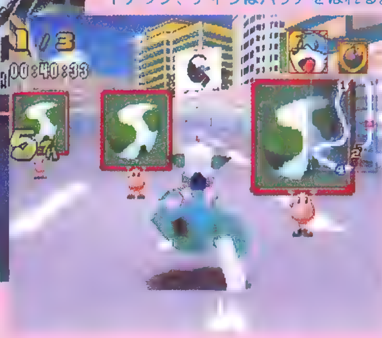
コース上にはアイテムパネルが置かれている。アイテムの効果は、バリアーをはれたり速く走れたり、はたまた時間をストップできたりとさまざま。これを上手く使うことで、性能の劣る乗り物でも難易度の高いコースを1位でクリアすることができるのだ。

ただし、「?」の描かれたハテナパネルは取ってみるまで入手できるアイテムがわからないので、アイテムに頼り切ったプレイは禁物だぞ。

また、スタート前にアイテムを購入することもできる。


▲ハテナパネルをゲットする瞬間。どんなアイテムが入手できるかな?

▼卵パネルを使うとルーイはスピードアップ、ティラはバリアをはれる。



●VSモードでデッドヒートだ!

『ボンバーマンファンタジーレース』には、画面を上下に分けた2P対戦モードが用意されているぞ。ルールは先にゴールしたほうの勝ちという一般的なものだ。しかし、アイテムや爆弾などでジャマができるこのゲームでは、かなり熱い対戦が期待できるぞ。



▲対戦前に掛け金を決められる。負けたほうが勝ったほうにその金額を払うのだ。



◀対戦時は上下2分割。画面が狭いので、1P時とは走る感覚が違うぞ。

Maker's VOICE

お待たせ!! いよいよあの『ボンバーマンファンタジーレース』の発売が近づいてきました。さて、このレースゲームの大きな特徴は、ボムを使った全く新しいアクションにあります。爆弾ダッシュを使いこなすことが攻略のポイントです。ルーイとティラに乗ってボンバーマンファンタジーランドを駆け抜けよう!!

(ハドソン　開発　柴田)

赤いマシン「フォード・イーストウッド」がクレー



HARD Boiled

壊れた世界観を持つ「ハードボイルド」は、レースとシューティング…ふたつのジャンルの魅力を同時に感じることができるゲームだ。ここでは、感じることのできる魅力と、独特の雰囲気を持つ世界観について紹介したいと思う。

■プレイステーション	■ジーク
■'98年7月30日発売予定	■5800円（税別）
■1人プレイ専用	■デュアルショック対応

浮遊感・スピード感・爽快感

に満ちた超硬派シューティング!!

空中に浮かぶマシンを操るときに感じる浮遊感、背景が点になってしまうようなスピード感、そして、迫り来る敵をバリバリと撃ち落としていく爽快感。この3つを合わせ持っているのが3Dシューティング「ハードボイルド」なのだ。

また、このゲームは、ただ動かして撃ちまくっていればいいだけのゲームではない。何度も繰り返しプレイして、パワーアップ&回復アイテムの出現位置を覚え自分なりのパターンを作り上げるといった、実にシューティングらしい部分を持っているのだ。一瞬だけ加速するブースト、押している間だけ減速するブレーキといった特殊操作があることもパターンの組み上げを面白くしてくれている。

ただし、パターンを作らないとクリアできない…というほど難易度は高くない（モードで難易度を高くはできる）。







退廃した世界を支配する者

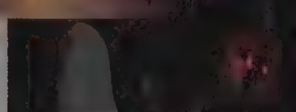
未来のロスアンジェルスは1人の男によって支配されていた。名前はウィルフォード。彼は「神経塔」と呼ばれるニューロ・コンピュータを使い、ロスの政治・経済すべてを掌握していたのだ。

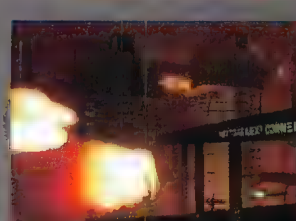
そんなウィルフォードをぶっ潰すために、主人公ニクソンはフォード・イーストウッドに乗り込み神経塔へと向かう。













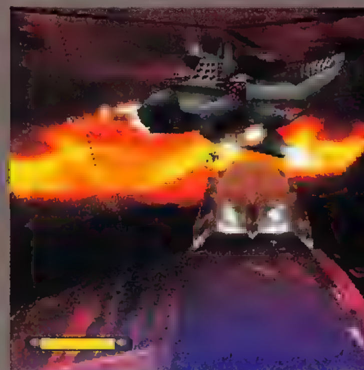


の空を駆ける

頭が真っ白になるまで弾を撃ち込め!

[illegible]ボスバトル

ミッション2とミッション5の最後にはボス敵が待ち受けている。このとき、自機の攻撃はショットのみになるので、特殊攻撃等は一切できなくなるぞ。腕が上がらなくなるほどの連射で勝負というわけだ。



弱点を見つけろ!

Maker's VOICE

バットマンでお馴染み「フランクミラー」と、新鋭サイバー絵師「ジェフダロゥ」の強力タッグ。そして「アトランティス」で名を馳せた「CRYO」のCGが、公害の空を鈍く光らせる。イっちゃってるブラックジョークと暴力的テクノに溢れるネオL.A。サイバーでダークな世界、今ここに極まれり!

（ジーク　広報　斎藤）

調和の狂った全5ミッションをフォード・イーストウッドで駆け抜けろ!

大気の濁りのために日の射すことなどめったいない街…ハイテクによる快適な生活の裏に隠された日常的な暴力…。そんなどこか狂った世界で展開される全5ミッションのシューティングバトルは、サンタ・カタリナ島の刑務所から始まりロスの神経塔に終わる。

しかし、最終地点はひとつでも道はひとつではない。各ミッションの途中には分岐点があり、いくつかのルートが用意されているのだ。また各ミッションには様々な仕掛けが存在し、主人公の行く手を阻む。ボスのいないミッションでは最終まで生き残ればクリアしたことになるぞ。



分岐

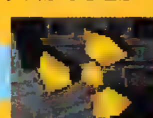




隠しルートの秘密

ミッションの中には隠しルートの用意されたミッションが存在する。しかし、一定の条件が満たされている場合に限り進むことができるらしいのだ。そこには、普段入手できないアイテムがあるとか…。

ニュークス

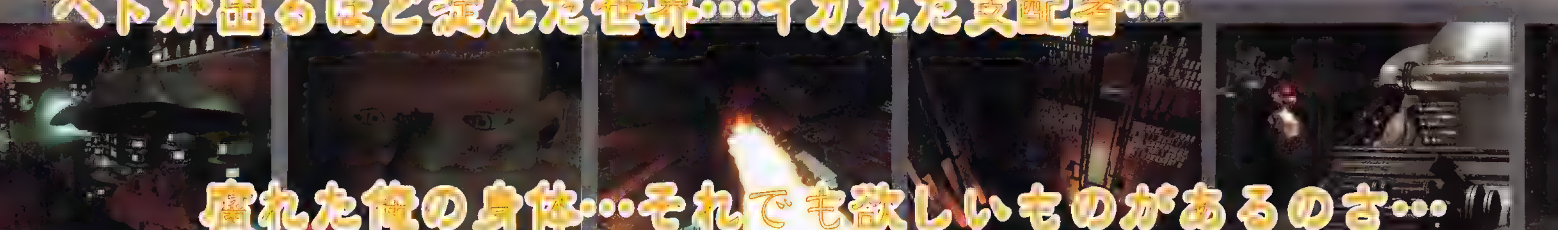


◀放射能マーク　一定量集めるとなにかが起こるとか。



▲隠しルートには黒と赤の謎のカプセルが用意されている

ヘドが出るほど淀んだ世界…イカれた支配者…



腐れた俺の身体…それでも欲しいものがあるのさ…

Interview

私たちがレースゲームを作る理由

レースゲーム開発者インタビュー



「速く走る」という、速さへの魅力を満たしてくれるレースゲーム
ハードの進歩に伴い、レースゲームも確実に進化していった…
この先に待つ未来のレースゲームとはどんなものだろう？
目指す方向は究極にリアルなシミュレーターなのか？
それとも、別の魅力を見つけだせるのか？
そのひとつの解答をここで見つけることができるかもしれない
レースゲームを創りあげた男たちによって…



■取材／文　岩井浩之
■撮影　　　坂上　裕



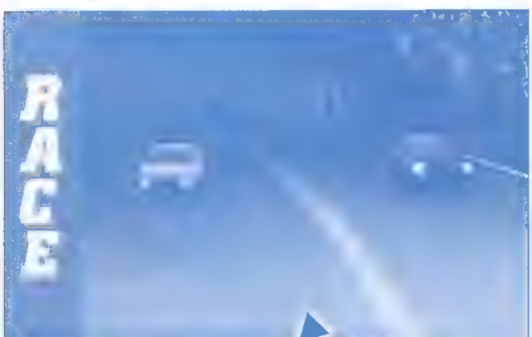
■サターン
■クインテット／ESP
■マルチコントローラ対応
■'98年7月9日発売
■6800円（税別）

シッカリとしたレースゲームでありながら、恋愛SLG的な要素もあり、しかもどちらもが一本のゲームとして耐え得るだけのクオリティを誇る…それがこのゲームだ。

ふたつの要素が見事に融合 レース？ AVG？ 両方!!

このゲームは、走る舞台を峠に限定した、市販車を使った公道レースのゲームである。しかしながら、ゲームをプレイしていくなかで最もプレイヤーが多く体験することになるのはレースではなく、もうひとつの要素として入っているアドベンチャーゲームのような要素だ。

このゲームが素晴らしいのは、そのどちらもが単体のゲームとして発売していてもおかしくないほどの完成度を誇っているところだろう。欲張りな人向け、なのかな？







七條敬重
(株)クインテット
開発部　部長

編集部（以下、編）　クインテットさんってどうしてもRPGやアクションゲームがお得意であるようなイメージがあるんですが、どうして今回レースゲームに挑戦なされたんですか？

七條敬重（以下、七）　もともと私自身がクルマ好きで、自分のクルマを峠に持ち込んで走ったり、レーシングカート（P.78参照）を楽しんでいたりしたんですよ。ですがクインテットとしては、過去にレースゲームを作った経験がない。だったら余計に、新ジャンルへの挑戦という意味も含めてレースゲームを作りたいと思ったんです。

編　「コードR」はクルマを題材としたゲームではあるものの、ジャンル分けに困るくらいAVGのパートも充実したものとなっていますが、どのような経緯でこのようになったんですか？

七　レースゲームって、1回のプレイが約3分ほどなんですよ。でも家庭用としてレースゲームを買った場合、何度も何度も同じ作業の繰り返しになります。家庭用ではゲームセンターにある体感モノと違って身体が揺れるわけでもないですし、ハンドルが重くなるわけでもない。そうした不満を私自身が感じていたものですから、何か不可要素が欲しいと思ったんです。そこで思いついたのが、家庭用ならではのプレイ時間を考えて主人公の生活空間を感じさせたり、走る理由をＡＶＧとして知って欲しかったんです。

> **1プレイ3分を家庭用ゲーム機で何度も遊ばせるのは嫌だったんです**

レースという新ジャンルへの挑戦

WHY RUN?

人と人の触れ合いが、ドラマを生む
俺は何故、走るのか？

普通、レースゲームでストーリーモードが入っていると言われても、それは簡単な「おい、俺と勝負しろ」と新しいクルマが出てきて、勝負して、勝って。そんな程度のものが大半である。しかしこのゲームでは、アドベンチャーゲーム部分を単体として発売しても、十分に恋愛シミュレーションゲームとして通用するほどのクオリティを持っている。

そのアドベンチャーゲーム部分がプレイヤーに語りかけてくるものは、ただひとつ。「何故、走るのか？」それだけである。ゲーム中でも様々な人から主人公は「何故、走るのか？」という疑問を投げかけられるが、答えられずに適当な回答をしてしまうシーンが何度かある。だが、ゲームを最後まで終えたとき、キミの心の中には主人公が何故、走るのか？　その回答が見えているはずである。

もともと単調になりがちで、タイムアップくらいしか繰り返しプレイするための理由が見つからなかったレースゲームというジャンルに、クインテットはこういう回答を示してきたというわけだ。マシンを改造したいが、金がない。金がないからバイトする。バイトをすれば人と会えない。人と会えなければバトルもできないし、恋も実らない。人との触れあいは、時に悲しい結末を迎えることもあるだろう。だが、人との触れあいがなければ得られないものもこの世にはたくさんある。このゲームをプレイし、ゲーム中の人々と出会ったキミは、いったい何を得るのだろうか？





▶今日は誰もいないや。なんか、寂しいなぁ…。



▲よっ！　偶然だね！　なんて言葉を掛けたくなっちゃう。

車で結ばれたライバル達



いきなり出会った相手でも、走り屋同士なら分かり合える!!

編　登場する主人公が、命を賭してまで峠を走る理由…ですか？

七　ええ。走り屋と呼ばれている人達は、彼等にしか解らないことが多いですよね。今まで色々なレースゲームにストーリーモードが入っていたりもしましたが、走り屋同士の友情とか対決とか、そういう要素が突然出て来るんですよ。けれども人間同士の関係ってそんな簡単なものじゃなく、やっぱり出会いがあって、そこから生まれる信頼関係とかを表現したかったんです。そのためにも、絶対にＡＶＧパートは必要だったんです。

編　開発チームの中に、そういう峠にクルマを持ち込んで走るというようなことが好きな方って、いらっしゃるんですか？

七　私だけじゃないですか(笑)？　チームの大半は二輪派です。でも二輪派だとしても峠を走る仲間同士ならば、見知らぬ相手が困っていたら助けてあげるといった連帯感については理解していると思います。実際にゲーム中でも、仲間に助けてもらうというような内容のイベントが入っていますしね。

編　峠で事故を起こすと、後続車が追突しないようにと誘導してくれるとかですか？

七　いえ。峠でガス欠になったとき、ガソリンを分けてくれるというイベントです。ゲーム中で一度しか見ることのできないイベントなんですけど、だからこそ是非とも見て欲しいところですね。

編　ですが普通にハイクオリティなレースゲームを作るだけでも一苦労なのに、このゲームのようにアドベンチャーゲームとして単体で発売していてもおかしくないクオリティの作品まで同時に作るとなると、制作における作業量は相当大変だったのでは？

七　そうですね。今回メインのプログラムを担当したのは３人なんですが、ひとりがレース部分。もうひとりがアドベンチャーゲーム部分のメインとなったんで、実質ひとつのゲームを１人半で作ったようなものですから。

編　プログラマさんだけではなく、人物やイベント用のグラフィック、さらに背景などもありますよね？

七　ええ。ビジュアル面だけでもレース用に３次元のクルマをモデリングする人間とＡＶＧ用に２次元のグラフィックを描く人間も必要としたわけで、グラフィック担当者にも負担が掛かったと思います。

DRAMA
たいせつな二人



ガソリン負けてくれよ



◀これだけのクオリティのものまで作っちゃうなんて…！

これはもう、日常生活SLG？
彼女は今、どこで何を？

このゲーム中には、10人以上の人物が登場し、主人公と同じようにあちこちを歩き回っている。唯一の違いは、主人公と違って一定の法則を持って移動しているため、その法則を知っていれば出現場所も自ずと限定されてくるというところくらい。

主人公と登場人物が出会えば会話が発生し、僅かながらの感情が発生する。同性であれば友情が。異性であれば恋愛感情が生まれるかも知れない。つまり、出会わなくては話が進まないのだ。

主人公が移動できる場所は、数多い。しかし登場人物が出現する場所と言えば、意外に限定されている。例えば幼馴染みの荒木美穂は平日の朝7時には家を出て、フロムムーン前を通過しながら午前8時には学校に到着している。だが高校3年生なので授業は午前中で終了し、午後はチューニングショップに行ったり、主人公の家で家事の手伝いをしてくれたり、喫茶店前に居たり…。一見、何の法則性もないように見える行動だが、場所を限定して張り込んでいれば…？



◀確か、この時間はここに居るはずなんだけどなぁ…？



▶やっと来たか！ 待っただけの甲斐はあったってモンだ。

榎本さゆり 彼女のバアイ

時間	出現場所
07：00	榎本宅
09：00	カーショップSS
11：00	はやぶさ高校
13：00	病院
15：00	鉄工所
18：00	Q's
19：00	青木宅
20：00	荒木宅
23：00	榎本宅

※このデータは、まだまだ不完全なものです



①仁田峠上 ②仁田峠下 ③真実の館 ④フロムジュピター ⑤マッハ5高校 ⑥秋目峠下 ⑦秋目峠上 ⑧Speed7 ⑨左良駅 ⑩喫茶店 ⑪カーショップSS ⑫酒井宅 ⑬病院 ⑭Q.z ⑮ガソリンスタンド ⑯坂本自転車 ⑰榎本宅 ⑱謎の豪邸 ⑲フロムムーン ⑳ハヤブサ高校 ㉑松尾鉄工 ㉒荒木宅 ㉓浅野宅 ㉔フリーマーケット ㉕玄武峠下 ㉖玄武峠上

昼間は静かでも…、



▲峠の昼間は、観光地として一般客で溢れかえっている。

夜だとこんなに！



▲だが夜になると、走り屋たちのパラダイスとなるのだ。

仕事をしている人、フリーター、学生、皆違うんですよ

編　それにしてものＡＶＧパートって、一筋縄ではいかないですよね？ ほとんど『同○生２』を攻略する並に頭を使わないと、上手くいかなくて…。

七　でも『同級○２』って登場人物が学生という設定なのに、夏休みとか冬休みを舞台にしているために何時から何時まで、ずっと同じ人が同じ場所に居るというようなシステムです。『コードＲ』ではゲーム中に経験する日数が半年と長いために、敢えて休みの期間は考慮していないんです。

編　しかも登場人物のうち半数以上が学生じゃないですよね？

七　ええ。仕事をしている人が居て、バイトをしている人が居て、学生が居て。バイトは勤務時間が朝早くからの人も居れば、深夜勤務の人も居る。学生の中にも高校３年生になればほとんど授業に出なくても大丈夫の人が居る。つまり人それぞれ行動パターンが違ってくるわけなんですよ。

編　会いたい相手によって、行動パターンを理解しなくてはいけない、と？

七　そうです。学生のなかには夕方まで授業を受けている人も居れば、午前中に帰って来れる人も居る。そういう行動パターンをある程度知っていれば出会える確率もグーンと上がるんで、ＡＶＧ部分も攻略して欲しいという気持ちもあってこうしました。

編　でも、私がプレイしたときにはなかなか人と会えなくて、相当苦労したんですけど…（泣）。

七　それは各個人の行動パターンを知らないからですね。それに開発当初はもっと厳しかったんですよ。マスターアップ寸前の２～３ヶ月で、ここまで難易度を落としました。

編　昔はどのくらいだったんですか？

七　まず時間設定が15分刻みだったんで、会えないとトコトン会えませんでした。どうして30分刻みにしたかというと、一番の理由は午前中が暇になってしまったからなんです。

編　確かに午前中は高校３年生も学校に行ってますし、出会える人の人数も大幅に減りますからね。

七　そんな暇な午前中を時間潰しさせるのも現実っぽくて面白いかな？ とも考えたんですが、ゲームでストレスを感じさせるのも嫌だったんで、現状のような30分刻みに落ち着きました。しかも今では出会える確率が高くなるようにと、状況によっては同時刻に２～３カ所に出現させているというような細工もしてあるんですよ。

編　リアリティよりも、ゲームとしてのバランスを重視した結果ですね。





▶その人の立場によって、行動パターンは変化する。当たり前なんだけどね。

狙ったラインは外さない!!

思い通りに動くマシン

レースゲームをやっていて、一番ストレスになるところ…それはクルマが思い通りに動かないことだろう。色々な車種が存在して、最高速度重視のクルマが扱いづらいというなら話は分かる。だがこのゲームのように１車種しか存在しないゲームの場合、そのマシンが扱いづらいと目も当てられない。

だがこのゲームでは、ちょっとレースゲームを遊んだことがある人ならば、マシンは自分の思うように動かすことができる。そのテイストは決して簡単過ぎるというわけではなく、扱える範疇にあるといった方が正しいだろう。

頭に描いたアウト・イン・アウトのラインを軽快にトレースしていく。オーバースピードで突入したため、リアが流れる。カウンターステアを実行し、フロントのグリップを回復させる。そしてマシンはコントロールを取り戻し、再び狙ったラインへと走行し始める…この一連の動作を、マシンの挙動を見ながらコントロールできるのだ。とにかく、この心地良さを是非とも体験して欲しいものだ。



▲コントローラブルだから、ギリギリまで寄せられる。



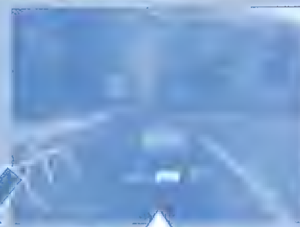
◀リアが滑ったことを確認。カウンターステアを当てろ！



▲コントロールを取り戻し、出口に向かってアクセルオン！

コーナリングのプロセス

これらの動作は、ドリフトというテクニックを用いて、より速くコーナーを駆け抜けるプロセスである。決して難しいものではないので、恐れずにチャレンジしてみよう！







リアルさよりも、ゲームとしてのディフォルメを

編　ところでこのゲームは他のレースゲームと比べて、マシンコントロールが簡単に感じたのですが…？

七　確かにマシンコントロールという部分では、実際のクルマよりも簡単にディフォルメしました。というのも、ＡＶＧが入っていることでＡＶＧ好きの方もプレイされるでしょうし、そうなったときにバリバリのドライビング・シミュレーターとなっているのでは難し過ぎるかな？　と感じたためです。もともとはもっと滑るマシンだったんですが、初期設定時のエンジンパワーを抑えることでそれほどズルズル滑らないように調整していきました。

編　従来のレースゲームは、結局のところはコースを暗記しろ、ということなんでしょうけれども。

七　そうですね。本当のクルマを忠実にシミュレートするんであれば、ブレーキを踏むと前輪に荷重が掛かってスリップしてしまい、ハンドリングが効かなくなるものなんですよ。リアルさを追求していけばこれでもいいんでしょうけれども、画面から見た視覚情報しか得られないプレイヤーに「今はブレーキングによって前輪荷重になっているからハンドリングは効きません」って言うのは、不親切だと感じたからです。

編　確かに前輪荷重になっているかどうかというのは、身体に感じるＧとかハンドルの重さで手から伝わって来るものですからね。

七　ですからブレーキング時にもグリップが生きるようにしながらも、前後の荷重移動という部分は絶対に要素として入れたいという相反することをゲームで再現しようと思った結果が、このようなディフォルメになったわけです。

編　ブレーキングによって前輪荷重にしておき、後輪を浮かせて滑り易くするといった動作ですか？

七　私の趣味なんですが、パワードリフトはさせたくなかったんですよ。

編　それもプレイヤーはＧを体感できないからといった理由からですか？

七　そうです。パワードリフトって後輪がドリフトを始めたら、そこから先のアクセル・コントロールって非常に難しいんですよ。身体が横Ｇを感じているのであればコントロール量も反射的に理解できるんですが、やはり視覚情報だけしか知ることのできないプレイヤーにパワードリフトを要求してしまうと、誰もがスピンするしかなくなってしまうんです。

編　過去にはパワードリフトによるコーナリングをウリにした『デ○トナＵ○Ａ』といったゲームも存在するわけなんですが…。

七　私自身が、あのゲームを嫌いなんです（笑）。

編　むしろ『コードＲ』はコーナリングの最中にアクセルコントロールと小刻みなカウンターステアでコーナーを滑り抜ける『セ○ラリー・チ○ンピオンシ○プ』に近い方向性ですかね？

七　そうかも知れません。

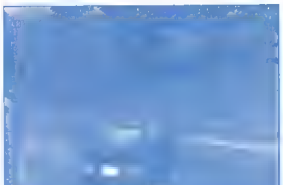
誉められりゃ嬉しくて当たり前
ギャラリーからの評価

二度、三度とレースゲームをやる目的って、なんだろう？　普通はやっぱり、タイムアタックくらいしかないよね？　けれどもこのゲームでは峠を走ったときにギャラリーからその走りを評価され、そのポイントによってゲーム中での噂となってより強い敵が登場するといった、一風変わったシステムを採用している。

こう言うと「わざわざギャラリーを沸かせるために、最速ラインを外して走れっちゅう～の？」なんて文句を言う輩も居るだろうが、大丈夫！　なんとこのゲームにおける評価が高いほどベストのコーナリングラインに近づいているというわけだ。詳しい評価方法は下で触れているぞ！

もちろんハイスピードでコーナーをクリアできてもインへの寄せが甘いとギャラリーから評価されないし、壁に激突しようものならギャラリーからの評価が大幅にダウンするだけでなく、自分のクルマも壊れてしまう。壊れれば当然修理費が掛かるうえに修理中は主人公が移動できなくなるため、行動も大幅に制限されてしまう。幾ら評価のためとはいえ、ウデに自信がないうちはほどほどに、ということだ。

なおバトル中はその点数は表示されず、リプレイ時に見ることができるギャラリーの台詞によって自分への評価を知ることができるのだが、バトル以外ではコーナー毎に評価ポイントが表示されるため、存分に練習することができるのだ。



◀バトル以外では、こんな感じで点数を表示してくれるぞ。



▲いざバトル中になると、そんなものは出てくれないんだけどね。

ポイントはココ

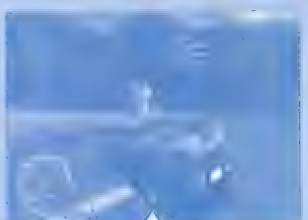
評価されるポイントは、ズバリ3カ所。コーナーへの進入速度と、インへの寄せ具合。そしてコーナーからの脱出速度だ。設定されている数値よりも高いか低いかで評価が行われているため、キツイ角度のコーナーはそれなりの速度で脱出すれば高得点を取ることも可能。つまり、無理するなということなのだ。



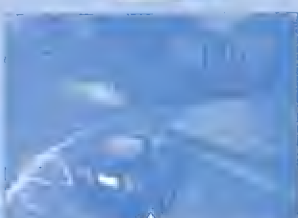
▲最高の評価を得たとき、4カ所からカットインが!!



進入速度



インへの寄せ



脱出速度

おすすめPOINT

心地良いドリフト
思い通りに動くマシン
ハイレベルな恋愛ゲーム要素

ストレートに言っちゃえば『ガンダム』なんですけどね



編　ギャラリーによる採点という方式を採用なされた発想は、どんなところからなんですか？

七　私は今まで様々なレースゲームを遊んできたんですが、やはり従来とは違うものを作りたかったんです。レースゲームってやっぱり皆が似たようなものばかりになっている昨今だからこそ、別の手段を考えたかったんです。

編　確かにレースゲームってタイムをコツコツと縮めていくストイックな部分が目立ちますが『コードR』では楽しんでタイムアタックができました。例え誉めてくれたり採点したりしている相手がサターンだと解っていても、何か嬉しくなっちゃいましたし（笑）。

七　あの採点方式というのはコーナーに対する進入速度とクリッピングポイントへの寄せ具合、そしてコーナーからの脱出速度を評価しています。

編　つまり、あの評価が高ければ高いほど、理想のコーナリングであるというわけなんですね？

七　そうです。我々が設定した基準値よりも高いか低いかで点数が決定されていて、普通にコーナリングした場合では14点くらいですね。

編　では理論値はもっと高くなる可能性があるんですか？

七　理想としては凄いスピードでコーナーに進入し、クリッピングポイントで360度ターンをかましつつスピードを殺さずに立ち上がれば、100点を超えることも可能なんですよ。

編　それって、人にできるんですか？

七　普通にコーナリングした場合では14点がほぼ最高点だと思いますから、それ以上を目指そうと思うとスピン等の特殊なことをやらなくてはいけないと思います。

編　それはもう、芸術点ですね（笑）！

七　そう言えば評価の対象として接触事故を起こしたときに、減点されますよね？

編　ええ。あの減点の点数って、スピードが高いほどに点数が高いんですか？

七　違います。あの点数というのは障害物と自車その衝突角度によって算出されています。

編　じゃあ、直角に近いほどダメージが大きいというイメージですか？

七　そうですね。本当はぶつけた場所によってパーツ毎のダメージを設定して、右前輪が壊れたらハンドリングがおかしくなるといった要素も入れたかったんですが『コードR』では入れていません。

編　でもレース中にハンドリングがおかしくなったりすると、何10周もサーキットを周回してピットインするタイプのゲームじゃないんで、むしろストレスになり得ませんか？

七　そうなんですよ。そういった意味も含めて、今回は外してあります。

編　ギャラリーと言えば、リプレイ時に自分の走りに対するギャラリーのコメントがカットイン風に入りますよね？　あの発想って、マンガとかアニメから来たものなんですか？

七　ストレートに言っちゃえば『機動戦士ガンダム』です（笑）。私自身がガンダム世代なものですから。

編　「シャア、覚悟！」「チイィ…」「大佐！」って感じですか（笑）？

七　そうですね（笑）。リプレイシーンでクルマの動きを見せつつ、邪魔にならない演出といって考えていったとき、やはり分かりやすくてベストなものはこれだろうという結論に到達しました。ただ、やっぱり最高得点を得たときに4カ所からカットインが入ると、ほとんど画面が見えなくなっちゃうんですけれども（苦笑）。

Maker's VOICE

走り屋達のドラマを描いたレーシング・アドベンチャーゲーム『コードR』。プレイヤーは主人公・坂本哲也となり、様々なことを体験し成長していく過程が楽しめると思います。車の挙動も操作していて気持ち良くなれるはず。バトル後のリプレイはライバル、観衆の心理描写も挿入されデジタルコミック感覚です。（クインテット　山崎）



PS

■プレイステーション
■通常版'97年5月23日発売
　ベスト版'98年5月28日発売
■1人プレイ専用
■やのまん
■5800円（税別）
　※ベスト版は2800円（税別）
■ネジコン対応

ホテルのロビーへ突入！

最初に言っておくが、このゲームはレースゲームではない。競争相手がいるわけでもなく、サーキットを走行するわけではない。確かに車を操作する部分ではレースゲームに通じる部分があるが、ノリはアクションゲームそのものなのである。ルールは単純。22種類ものマシンを操作して与えられたミッションを達成し、制限時間内にゴールまで到達するだけ。逆に言えば、その手段は特に限定されていないのだ。

ゲームの舞台となるのは、ダウンタウンやシーサイドといった、一般車両があふれている一般道。一般車両にぶつかっても、ただのタイムロス（自分のマシンはダメージを受けるが）になるだけ。ショートカットするために、ホテルのロビーを突き破って走るのもよし。ダメージを受けることを嫌って、迂回して走るのもキミ次第。だからといって「壊す」ことだけが目的だと思わないでほしい。タイムアタックをするのもいいし、ショートカットコースを捜してもいいだろう。たまには立ち止まって、建物の裏側を観察しちゃうという楽しみ方もあり。なにをするのも「自由」というわけだ。



▶ショートカット場所が、あり過ぎて困っちゃうくらい。



▶バスだよ、バス！　自分で動かせちゃうんだよ!!





壊すだけのゲームとは、思わないで欲しい。「自由度のバカ高いカーアクション」その言葉に惹かれたのなら、この記事を読んで欲しい。

RPG作るの、飽きちゃったんです（笑）

編集部（以下、編）　まず最初に、今までRPGやSLGばかりを作られてきたクライマックスさんが、突然クルマを題材としたゲームを作ろうと思われたのか、その理由を教えて下さい。

内藤 寛（以下、内）　RPG作るのに飽きちゃったんですよ（笑）。もともとクルマを題材にしたゲームは8ビット機の頃から作りたかったんで、チャンスとタイミングが揃っただけですね。

編　8ビット機時代に作りたかったゲームの内容は、どんなものですか？

内　その頃から『RUNABOUT』と同じ構想のゲームを作りたかったんです。やっとハードウェアの性能が進化して、僕のやりたかったことを実現できるようになった、ということですね。

編　ではその頃からレースゲームに不満を持たれていたんですか？



内　いや、その頃から今に至るまで、ハードスペックを限界まで引き出したような素晴らしいレースゲームもたくさんありましたよ。ただ、僕の中には常に「町中や公道を舞台にしたゲームを作りたい」という気持ちがあったんで、それらのレースゲームはレースゲームとして遊びつつも、遊んだことによって感じた不満点などを次々と『RUNABOUT』に注いでいったというわけです。

レースゲームがスキだからこその不満があった

DRAMA in COURSE

3コースの存在意義を知れ

このゲームには、3つのコースが登場する。厳密に言えばサーキットのような「ショートカットが一切存在しない」コースもあるのだが、このゲームの真意たる「町中を舞台に、色々なものを壊しながら突き進む」という側面から考えれば、コース数は3つと数えるのが正しいだろう。

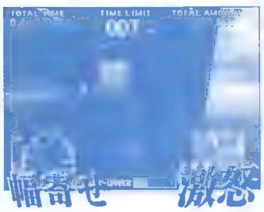
3つというコース数を、少ないと感じる人も居るだろう。確かにプレイしたことでないのであれば、そう思われても仕方がない。だが、遊んでみると各コースの奥深さに驚かされるはず。

あちこちに隠された、ショートカット。固定配置で、時刻やプレイヤーの動きに反応して動き出す一般車両。そのどれもが暗記することによって攻略可能であり、究極の域に達したプレイは、もはや芸術に等しい。

さらに一般車両すべてにはドラマが存在し、何故その場所に居るのか？何故そう動くのかまでもが、すべて内藤氏の頭の中で設定されている。PSの中に、ひとつの世界が形成された…そう言っても、過言ではない。



▶ふふ、貴様がそう動くのはお見通しなのだ。当たりはせんよ！



▶一般車両がトラックを追い抜き、トラックの運転手が激怒している現場。



DOWN TOWN

序盤は香港の雑踏。中盤がカリフォルニアで、終盤はビバリーヒルズの住宅街をイメージしたという、ダウンタウン。ホテルのロビーを突っ切るところが、一番の見せ場か？



▲ミッション内容である、乾電池回収が密かに頭を悩ませる要素だ。

SEA SIDE



▲途中で体当たりすることになるリムジンを、いかにスムーズにクリアするか。

日本の湘南海岸をイメージしたという、シーサイド。そう言えば高速道路の表示も「渋滞中」なとと、日本語表示だし。海辺を走るのもいいけど、深みにハマらないように注意。

METRO CITY

パリをイメージした、セーヌ川の辺からスタート。中盤は石畳の細道を駆け抜け、ゴール寸前にあるのはアメリカのKマート。湖の上も走れるって、知ってた？



▲公衆電話から電話しろと言われても、体当たりするだけ？



マシンに合ったコース選びが一番重要かつ楽しい部分

編　『RUNABOUT』では色々なルートがありますよね。常に「このルートは正解なのか？」という不安感があって、ショートカットを使う＝最速というわけではないと思うんです。むしろ『RUNABOUT』においてショートカットという言葉は無意味で、それもひとつのルートという考えになるのでしょうか？

内　そう。どのルートが一番速いかは車種によっても違ってくるし、セッティングによっても違う。そういう部分をプレイヤーの皆さんに考えてもらって、友達同士で情報交換をしてくれたらいいな、という考えもありました。

編　こっちのルートは障害物は少ないけど急角度のコーナーが連続しているとか、別のルートはその逆だとか、タイムアタックならこっちだけど確実にクリアしたいのならこっちとか、色々な広がりもありますしね。

内　電池を回収するというチャイナタウンのミッション内容についても、コースの隅々まで走ってほしいとの願いから考えられたものです。あれがないと、せっかく本物の街中みたいに交差点を作ったりした意味がなくなっちゃいますから(笑)。メトロシティの電話ボックスや、シーサイドのリムジンについても同じです。

編　ミッションを達成したいのに、他の車両が邪魔で何度も痛い目を見たりとか(苦笑)。

内　ちなみにガソリンスタンドからタンクローリーが出てきたり、高速道路の料金所からフラフラと小型車が遅いスピードで走っていたりとかいうのは、全部最初から時間やタイミングなんかが決まっているんですよ。またゲーム中に登場するすべての車両には、乗っているドライバーにストーリーが設定してあるんですよ。

編　ストーリー…ですか？

内　高速道路の料金所からフラフラ出て来る小型車には、実家から米を貰って家に帰る途中のオバチャンが乗っていて、料金所でお釣りをもらってマゴマゴしているという設定です。他にもシーサイドでトンネルの途中で路上駐車しているトラックと乗用車があるんですが、あれはこの道30年のトラック野郎を強引に追い抜いた若者が居て、トラック野郎がそれに腹を立てて強引に抜き返し、幅寄せをしてトンネル内で止めたという感じですね。

編　だからあの二人はクルマから下りて来て、路上で口げんかをしていたわけなんですね(笑)！

内　そのほかにもダウンタウンの途中にある、海の見える場所でタクシーが路上駐車していて、そこに3人の男女が居るところがあるんです。それは、出張に来ているはずの上司と部下が実は不倫旅行に来ていて、タクシーの中で口喧嘩が始まったんですよ。で、仕方なくタクシーの運転手さんが「まぁまぁ」と鎮めながら、気を利かせて海の見える場所に連れてきてあげているんですよ。

編　そんなストーリーがあったなんて、普通は気づかないですよ(笑)。



▲すべての一般車は、動きが決まっている。つまり、暗記すれば…？

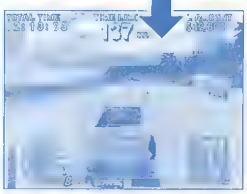
ショートカットは楽しい？

このゲームのどこが楽しい？　と聞かれれば、最初に言いたくなるのは「破壊の楽しさ」だろう。破壊行為そのものは、すべて自車を体当たりさせることで実行しているためにダメージを受けてしまうが、道ばたに落ちている花瓶ひとつですらも破壊することが可能なのは、何か嬉しい気分にさせてくれる。

しかも破壊できるものの中には、破壊して通過することによってタイムを短縮できるもの（＝ショートカット）も隠されているので、ついつい「これは壊せるのか？」「これはいくらだ？」なんて調べてみたくなっちゃうのも人情だ。ダメージが最大にまで到達すると走行不能になるが、タイムオーバーではゲームオーバーにならないこのゲームだからこそ、耐久力の高いバスなどのマシンで、色々な場所を破壊したくなってしまう。

ただし、マシンによってはスピード重視のためにダメージに極端に弱いものも存在する。そんなマシンで強引にショートカットするのは無謀なので、おとなしく迂回したほうがいい。つまり、マシンによってベストのコースは変化するというわけなのだ。





▶思いきってショートカット。痛かったけど、速くなってるぞー！



▲マシンの性能を考えて、迂回してみました。これでも十分に速い！

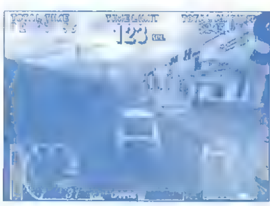
オススメ ショートカット・ポイント

DOWN TOWN



意外と見落としがちなのが、中盤の海の見える道路で、左へ迂回できるこの場所。ただし出口近辺には爆発物も設置されているため、ノーリスクというわけではない。

SEA SIDE



ノーダメージクリアをしたいなら、ココを通過しなくてはいけない。超減速を要求されるのだが、あせらず1台ずつクリアしていこう。小さなクルマを使うといいかもね。

METRO CITY



看板を突き抜けていくと、工事中の首都高速のような道路に出る。ただしこの先は橋の途中が未完成のため、ジャンプが必要になってくる。車重の軽いマシンでチャレンジだ！



バスの運転手になりたかったんですよ

編　『RUNABOUT』には全22車種ものマシンが登場しますが、どうしてこれほどまでに車種が増えたんですか？

内　まず企画当初から色々なクルマで遊んで欲しいというものはありました。レースゲームって、どうしてもスポーツカーばかりになっちゃうじゃないですか。でも、普通に人生を生きていたのでは、乗りたくても乗れないクルマって一杯あると思うんですよ。

編　バスや道路清掃車とかですか（笑）。

内　僕、幼稚園の時に「将来はバスの運転手になりたい」って文集に書いたくらい、バスが好きなんですよ（笑）。

編　それにしても22車種もあると、それぞれのテイストというか特徴を出すために、パラメーターの設定などで苦労をされたと思いますが？

内　そうですね。GT1くらい極端なマシンならばともかく、FD7辺りのスポーツカーについては相当慎重にパラメーターを設定しました。なにせ上にはNSR、下にはファミリーカーが存在するわけですから。ひとつのマシンのパラメーターを変えただけで、残り全部のマシンのパラメーターもいじりたくなっちゃいますよね。GTRも同様です。

編　GT1なら超ピーキーに設定するといった手段もありますしね。F－1も同様ですか？

内　ただF－1に関しては自分で乗るわけにはいかないんで、資料などを参考に「こんなもんだろう」的に設定したんですけどね。

編　どのような順番でクルマをお作りになられていったんですか？

内　まず最初は、私も個人的に乗っているNSRから（笑）。ですがNSRってバリバリのスポーツカーですし、マニュアルしかありませんし、ちょっと初心者の方には難しいかな？　と思いまして。そりゃあワークスチューンのマシンやF－1に比べれば扱い易いんでしょうけれども、練習は必要です。

編　それで、ＮＳＲをデチューンして作られたのが…？

内　ファミリーカーとスポーツカー、そしてダンプカーとバスなどですね。実は企画当初では登場車種は10車種程度しかなくて、これで終わりにするつもりだったんですよ。

編　ところが…？

内　デザイナーが僕の知らないうちに、戦車を作ったのが暴走の始まった要因ですね（笑）。

Maker's VOICE

難しい理由は一切不要!!　とにかくプレイすれば分かる面白さ！　欲求不満、ストレス解消にもってこいのソフト『ランナバウト』。今までの車ゲームの常識を打ち破った世界を体感してください。（やのまん　ゲーム事業部　広報　小沢）



◀F－1はタイムアタック用。ATも設定されているので、初心者も使える。

使えるマシンは全22車種

このゲームでプレイヤーが使用できるのは、全22車種。ゲームモード選択画面で、２Ｐ側の△を押しながらL2+R1+R2、R2、L2、R1の順番に素早く押して、爆発音がすれば成功。全マシンを使用できるようになっている。



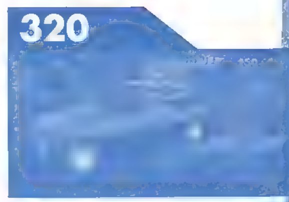
◀さて、と。今日はどのマシンで遊ぶかな？　なんて。

RAM



▲デフォルトのマシン。そこそこ速く、ダメージにもそこそこ強い。普通過ぎる(？)マシンだ。

320



▲ＡＴのみしか存在しない、初心者向けのクルマのひとつ。重い分、ダメージには強くなっている。

SIR



▲1.6のため、サイズは小さい。そこそこスピードも出るので、ノーダメージクリア向けか？

NSR



▲ハイパワーのスポーツカーだが、ＭＴのみの設定。しかし慣れてしまえば、意外に素直なマシンだ。

MIN



▲リッターカーながら、市販乗用車としては最小の部類に属する。ダメージにも弱く、スピードも遅い。

VES



▲お洒落なスクーターとして、世界中で愛されているアレ。横幅は小さいものの、やっぱりスピードが…。

GTR



▲日本が世界に誇るＧＴ。強大なパワーをフルタイム４駆が受けとめる。だがイマイチ個性に欠けるような…？

BUS



▲バス。でかい。丈夫。遅い。使ってみると面白いけど、視点によっては前が見えないという状況に…。

DAM



▲ダンプカーですな。見た目の通り、丈夫さは一番。破壊目的でゲームするなら、一番向いてるかも？

LIM



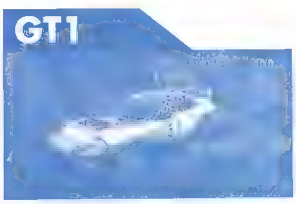
▲シーサイドの面で体当たりすることになる、あのクルマ。使えるのは嬉しいんだけど、長くてコーナーが…。

FD7



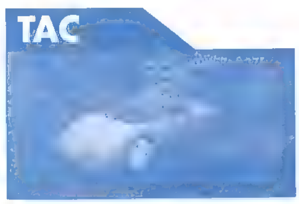
▲ロータリーターボ搭載で、スムーズな加速がウリ。けれどもしょせんは市販車なのか？　と思うことも…？

GT1



▲レース用にチューニングされた、レーシングマシン。とにかくハイパワーなので、速いは速いが…。

TAC



▲古き良き時代のスーパーカー。今、20代後半〜30代くらいの人ならば、涙できるはず!?

GTS



▲ハイパワーでとにかく突っ走るって割にはGT1に劣るんで、なんとなく中途半端なクルマ。

ELS



▲最新型のスーパーカー。しかも生産台数が少なかったアレなんで、実物を見た人って…？

360



▲日本の古いファミリーカー。360ccのエンジンで、良く走ってたなぁなんてしみじみ。当然のことながら、遅い。

TRD



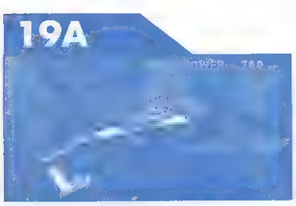
▲ゴミ回収車。清掃局にでも入らない限り運転できないコレで、タイムアタックが可能！　え？　嬉しくない？

RSP



▲道路清掃車。夜中に走り回ってるアレだ。ゴミ回収車と別に作ったあたりに、謎のこだわりを感じる。

19A



▲紛れもないフォーミュラーカー。ダメージには滅法弱いが、走る、曲がる、止まるを極限まで追求したマシン。

PLC



▲パトカーですな。とは言うものの、急いで走っていても誰もどいてくれない。むしろ。突っ込んで来られる!?

TNK



▲戦車です。大砲も撃てます。コックピットビューにすると、照準（サイト）まで出ます。凄く遅いです。

DSH



▲ミニ四駆。小さいうえにむちゃくや軽い。爆発物に接触して吹き飛ばされる高度は必見だ!!



■プレイステーション
通常版　■'97年4月25日発売
ベスト版■'98年6月25日発売
■1人プレイ専用
■対戦ケーブル対応
■元気
■5800円（税別）
■2800円（税別）
■ネジコン対応

首都高を舞台に繰り広げられる、走り屋同士のバトル。ゲームファンはもちろんのこと、そのストレートなネーミングから走り屋にも注目されているタイトルだ。今回は『首都高バトルR』のベスト版の発売を記念して、の開発元の(有)ドーダに、その人気の秘密を知るべくインタビューを試みた！



萩原 務　(有)ドーダ　代表取締役

環状線でタイマン勝負!!

舞台は、東京と大阪の首都高。登場するクルマは、現在の走り屋に支持されている代表的なものばかり。主人公がひとたび首都高に赴けば、必ずライバルたちが戦いを挑んでくる。そのタイマン勝負に勝てばお金を得ることができ、そのパーツで自分のマシンをチューンナップする。速くなったマシンを使い、より速いライバルと戦う。そうしていくうちに、主人公の前に伝説のドリフトキング…土屋圭市が現れ、タイマン勝負を挑んでいくわけだ!!

ほとんどのコーナーをドリフトで駆け抜け、カウンターステアで体勢を立て直す。その一連の動作を自然にできるようになったとき、キミは土屋圭市からDKこと「ドリフトキング」の座を受け継ぐことになるだろう。

戦いの舞台は、首都高だ!!



東京環状線



大阪環状線

峠や埠頭はいつも同じ顔ぶれになるんですよ

編集部（以下、編）　次々と続編をリリースし続けている『首都高バトル』シリーズですが、何故走りの舞台を首都高にこだわるのですか？

萩原務（以下、萩）　普通の生活をしている人が走っている場所と考えたとき、気軽に行ける場所は峠や埠頭、そして首都高くらいだと思うんです。まぁ埠頭でのゼロヨンといった選択肢もあるにはあるんですけどね。私自身、バイクもクルマも大好きでそれらの場所は一通り行っていたんですけれども、それらの場所の中で一番グローバルと言うか、色々な人が集まる場所と考えると首都高が一番適していたんですよ。

編　グローバル、ですか？

萩　ええ。峠や埠頭って、どうしても地元の人が集まりやすくて、いつも同じ顔ぶれなんですよ。ローカル色が強過ぎて、すぐに飽きちゃうんですよね。けれども首都高ならば常に見知らぬ相手と出会うことができて、お互いに同じ趣味を持つ者として交流が生まれる。そんな場所だと思えたからです。

編　私自身は大阪の環状線を走ったことがないんで東京の首都高しか解らないんですが、相当雰囲気というかグラフィックも本物に近いように感じたのですが、取材はどのように行われたんですか？

萩　私が企画担当の直井と一緒にビデオカメラを回しながら実際に走ってみて、その映像をもとにグラフィック担当の南がテクスチャーなどを作成しました。

首都高という一番グローバルな場所で同じ趣味を持つ者の交流を描きたかった

ドリフトで高速コーナリング

このゲームの醍醐味は、何といってもドリフト。普通のレースゲームでドリフトといえば、ハンドルを切りながらブレーキングで前輪加重にしておき、リアをブレイクさせて…といった複雑な操作が必要となるのだが、このゲームでは「ドリフトボタン」と呼ばれている、サイドブレーキ的な役割を果たすボタンを押すだけ。それでマシンは自動的にドリフト状態になってくれるのだ。



▶ボタンを押すだけで、簡単にドリフト状態になってくれる。



◀一応はアクセルオフでもリアタイヤをドリフトさせることができる。


▲コーナーの入り口にて、進入角度だけは合わせておこう。



◀ドリフトをすることで、スピードを保ったままコーナリング可能！

使用マシンは6種類＋α

ゲーム中でプレイヤーが乗ることができるのは、以下の6車種。どれも微妙に性能が違うので、自分の走り方や、コースによってマシンを変更するといいだろう。

なお編集部のお奨めは、TYPE-GT。その理由としては、やはりハイパワー＆ハイグリップが両立しているからだ。

TYPE-FD7


◀スムーズな加速がウリの、ロータリーターボ。

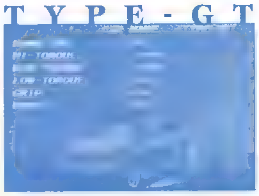
TYPE-NS


◀金に糸目を付けず開発された、日本が世界に誇る2シータースポーツ。

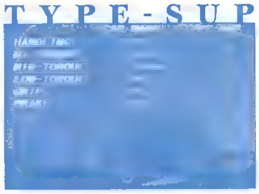
TYPE-LAN


◀レースに照準を合わせた開発目的が、そのハイスペックを保証!!

TYPE-GT


◀フルタイム４ＷＤかつハイパワーな、ハイテクマシン。

TYPE-SUP


◀大型ボディながらハイパワーなエンジンと空力に優れたボディがマル。

TYPE-IMP


◀価格の割にハイスペックを誇る、最近の人気車種。



ドリフトボタンは付けたくなかったんですけどね

編　『～R』では他のゲームには存在しないドリフトボタンというものが存在しますが…？

萩　土屋圭市さんと言えばドリフトキングですから、ドリフトして速く走れるゲームにしようと思ったのが最初ですね。かといって現実のクルマにない機能を入れるのも嫌でしたので。呼び方こそ違えど、ドリフトのキッカケを作るために一瞬だけサイドブレーキを引いているようなイメージです。初心者がドリフトに挑戦しようとしたときに、まず最初にキッカケ作りとして使用するのがサイドブレーキですから。それが失敗しないようになってから、アクセルワークやらブレーキングによってドリフトを誘発できるようになっていくものですよね。

編　ですが、ゲーム中ではフロントタイヤのグリップは比較的残っていますから、リアタイヤだけをロックさせるようなイメージですよね？

萩　そうなんですよ。誰にでもドリフトというものを楽しんで貰うために、あのボタンを設定しました。私の個人的な意見からするとドリフトボタンは付けたくなかったんですけどね（笑）。

編　リアルさを欠くから、ですか？

萩　というよりは、ドリフトって誘発できたときの喜びというか、ドリフトを開始させるための操作と、その成功したときの喜びってあるじゃないですか。ボタンひとつで綺麗にドリフトが始まってしまうということに対して、拒否反応を示す方もいらっしゃると思いますし。

編　ですが上手くなった方は、ドリフトボタンを使わずにアクセルOFFなどでキッカケを作ればいいんじゃないですか？

萩　そういった意味でもドリフトボタンを使用したときのドリフトに限り、何かしらのハンディを付けようかとも考えたんですが、初心者に対してストレスを感じさせるのも嫌だったんで、何もハンディは付けていません。

見知らぬ相手に声を掛けて乗せてもらいました

編　ゲーム中に登場するクルマの選択は、どんな基準で行われたんですか？

直井清剛（以下、直）　現状で町中を走っているクルマと、旧車でも走り屋に支持され続けているクルマ。さらにスポーツカー的な要素を持ったクルマとか、乗ってみたいけど買えないNSXなんかが対象になりました。

編　それほど多くの車種が登場すると、ゲームとしてクルマごとに性格付けをしていくときに大変じゃなかったですか？

直　借りられたりするものは全部借りて、乗ってみて、そのテイストなどを参考にデータを作りました。中には首都高を実際に走っていたクルマを見て声を掛け、見知らぬ相手なのに「頼むから俺を乗せてくれ」って頼み込んだりもしました（笑）。それがキッカケで仲良くなった人も2～3人いますよ。ただしその結果を参考にデータを作っていっても、どうしても似たようなフィーリングのクルマができ上がってしまうこともあったんで、やや大げさにデータを変更したりもしています。


（有）ドーダ
企画開発部
直井清剛

多彩なパーツとチューニング

このゲームでは最初に6種類の中から自分の使用するマシンを選ぶのだが、そのあと多くのチューニングパーツを装着してパワーアップしていかなければならない。

下に挙げたのはそんな全70種類のうちから一部をピックアップしたものだが、クルマ好きの人であれば思わずニンマリとしてしまいそうなパーツが揃っている。

このほかにもリミッターカットのような、チューニング初心者向けのチューニングも容易されているので、愛車のチューニングをするときの参考にしてもいいかもね？

Maker's VOICE

公道レースの元祖「首都高バトル」が進化して帰ってきました。新コースとして関西の2コースを追加、アナログコントローラー対応など、あらゆるところでバージョンアップしています。板東ショップで完全なマシンへのチューンナップを目指しましょう。98年6月25日よりベスト版になって、よりお求めやすい価格で再登場です。(元気　広報課　窪田)

パーツ購入



◀まずはパーツの購入。金がないと買えないんだけどね。

パーツ装着



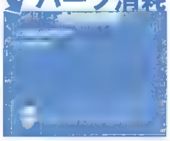
▶次に、そのパーツを自分のクルマに装着するのだ。

ライバル戦



◀さて、ライバルをのバトル。勝てば大金が手元に…。

パーツ消耗



▶レースに勝ったはいいけど、パーツを買い直さなきゃ。

全70種類のパーツ

パーツ種別	パーツ名称	装着効果
エンジン系・タービン	ハイフロータービン	低回転からパワーが出る
	ハイブリッドタービン	レスポンス重視
	ハイグレードタービン	高回転の伸び重視
	スペシャルタービン	最高のタービン
エンジン系・内部	ボアアップ	トルクアップ
	ポート研磨	レスポンスが良くなる
	ローコンプピストン	ターボのブーストが高くなる
	フルカウンター	クランクがスムーズに回る
	ハイカム	高回転域がスムーズに回る
エンジン系・補強	ブローオフバルブ	タービンを保護する
	強化フューエルポンプ	高回転域の燃料確保
	レーシングプラグ	爆発力アップ
クーラー系	インジェクター	燃料コントロール
	インタークーラー	エンジンの冷却
	大容量ラジエター	チューンエンジンの冷却
	増強オイルクーラー	エンジンオイルの冷却
吸気系	エアファンネル	吸気効率を高める
	パワーフロー	吸気効率を最高にする
排気系	EXマニステンレスEXマニ	最高速重視
	等長EXマニホールド	中低速重視
排気系・マフラー	１０２Φマフラー	トルクアップ
	１１５Φマフラー	高速での排気効率アップ
	１２０Φマフラー	高速での排気効率が最高に
	スペシャルマフラー	すべてにおいて最高に

ゲームの部分を重視しながらもクルマ好きの人をニヤリとさせる内容になっています



編　レースゲームの中でパーツが消耗して買い換えなくちゃいけないといった要素は初めてかと思うのですが…？

萩　実際のチューニングパーツも買ったら一生モノというわけではなく、使えば消耗するのは当たり前ですから。ただし、どこまでリアルにするか、どこまでゲームとしてデフォルメしてシンプルにさせるか、というバランスについては、相当悩みましたよ。アイディア自体は相当多くあったんですが、度が過ぎるとゲームではなくシミュレーターになってしまいますから。

編　あくまでゲームである、と？

萩　そうです。シミュレーターが悪いと言っているわけではないんですが『〜R』はゲームですんで、リアルを追求する反面ストレスにならない程度に抑えておく、という感じですか。「あ、こんなにリアルだ」ってクルマ好きの人をニヤリとさせる程度でいいんですよ。

編　このゲームでは前作に引き続き、土屋圭市さんと板東さんが実名で登場されていますが、どのような意図からご登場を願ったんですか？

萩　広告などを一目見たとき、土屋さんと板東さんに登場して頂くことで「あぁ、クルマのゲームなんだ」って知って貰うためです。

編　板東さんと言えば、ゲーム中で板東さんが個々のチューンナップ・パーツについて相当詳しい説明をしてくれうますよね？　あれだけでチューンナップ・パーツ図鑑にできるのでは？

萩　そうですね。一応は別枠で図鑑モードを入れたいというアイディアもあったんですが、ゲームとリンクしていた方がより注目度も高いかなと思いまして。クルマを知らない人でも「あぁ、これを装着するとエンジンが高回転まで回るようになるんだ」って知ってくれれば嬉しいですね。

編　あぁいう解説がないと、買って装着してみたはいいけど速くなったのかどうかが解らない、っていうことにもなり兼ねませんからね。

萩　そうですね。本当はプレビューモードも作って、その場で装着後のマシンを試して貰いたかったんですけど。今後の課題ですか。

編　それにしても『〜R』は普通のゲームとは違い、桁外れにパーツ数が多いんですよね。

萩　ベースとなるクルマを選んでから、少しずつカスタマイズしていく楽しみを味わって欲しかったんです。金を取るようにしたのも「本当にチューニングするのだってお金は掛かるし、すぐに買えちゃったら有難味が薄れちゃう」という意図もあって（笑）。

編　ゲーム中で板東さんに言われたんですが、やはりチューニングの最初はリミッターカットなんですか？

萩　そうですね。まずリミッターカットでエンジンを素の状態にしておくことで、初めてチューニングの入り口に立ったということですね。

Writer's EYE

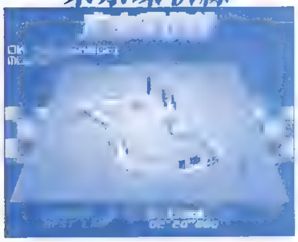
何を隠そう筆者も都内某所在住で、数年前までは暴れん坊のように首都高の環状線でタイムトライアルに明け暮れていたひとり。そんな俺だから「あ、ここって箱崎JCじゃん」とか「ここを左に行くとレインボーブリッジ経由で湾岸線に出れるんだよね」なんて、ついつい口にしちゃう。チューニングパーツのチョイスにしてみても「リミッターカットは安い割に効果テキメンだから、チューニングの入門には最適」なんて、板東さんの指導に思わず頷いちゃったり。実際には300km/hオーバーも出せないけど、ニヤリとさせられる部分は多いし、ゲームとしていいアレンジをされていると思います。　　　　（MW岩井）

3つのコースで熱くなれ

このゲームには東京と大阪、それぞれの環状線のほかにEXTRAと呼ばてるサーキット風のコースの、合計3つを走ることができる。それぞれのコースは実際に本当の高速道路を走行して撮影してきたビデオ映像をもとに作製されているため「あ、ここはあそこだ！」って気づく人も居るだろう。

ただしコースサイズやレイアウトなどについては「ゲームとして」プレイし易いように、ドリフトし易いようにアレンジを加えてあるため、リアルさよりもゲーム性を追求したつくりとなっている。

東京環状線



◀テクニカルなカーブが連続するため、ドリフトするコーナーとしないコーナーを使い分けろ！

大阪環状線



▶ほとんどオーバルコースのような作り。その分、コーナーでのミスは許されないぞ。

EXTRA



◀制作者側が「首都高とは違うステージを」という合い言葉のもとに作った、超テクニカルコース。

メーカー公認 マル秘テクニック

■タイトル表示中に2P側コントローラで「右、右、下、上、上、左、下、左、○、△」と入力すると、隠しパーツ以外の全パーツを入手できる。同じく「上、△、下、×、右、、左、○」と入力すると、所持金が最大に。同じく「上、下、下、上、左、右、左、右」と入力すると、隠しパーツを買えるようになる。

■バトルスタート画面表示中に1P側のL1とR1を押したままにすると、ワイドビュー画面になる。

■シナリオモードの1～9戦をクリアすると、隠しパーツとウエストサーキット、コース解説ムービーが出現する。またシナリオモードの10～15戦を無敗でクリアすると16戦目に板東親分がライバルとして登場。ゲームをクリアするとオリジナルマシンのGENKI-SP1が。土屋圭市に一度も負けずにクリアするとGENKI-SP2で、さらに10～18戦を無敗でクリアすると、DOD A-S30が使用可能になる。

ビジュアルにも大注目!!

プレイステーションという限られたハードウェアのなかで、スピードを保ちながら背景とオブジェクトの双方でグラフィックを追求していった結果が、このゲームにおけるグラフィックである。クルマ自体のビジュアルも全体としてのフォルムを保ちつつも、背後から見下ろしたゲーム中のビジュアルを重視するなど、各所にビジュアル的な「こだわり」が光っている。



▲背景のビジュアルもこのレベルを保ちながら、クルマのグラフィックも美麗に…。



▲背後からのグラフィックを考慮して作られた、マシンのモデリング。

シミュレーターではなく あくまで ゲームですから



編　リアルさの追求といえば、『～R』では実際の首都高速よりもコースが広目に設定されていますよね？

萩　そうですね。ドリフトをしながらコーナーを曲がると考えたときに、やはりあれだけの広さがなければすぐに壁に激突してしまいますから。そういった意味ではゲームって、シミュレーターを作るよりも難しいんですよね。

編　ゲームだからこそ、簡単過ぎると成功したときの達成感が薄れ、難し過ぎるとストレスに感じてしまう、ということですか？

萩　そうです。シミュレーターならば、どんなにストレスを感じるようなものになったとしても「これが本当なんだから、我慢しろ」って断言できるじゃないですか。ですがゲームとなると、上手い人も初心者もプレイすることになるわけですから、バランスの調整は本当に最後の最後まで悩むところですし、「これが完璧だ」という域まで達したものは過去にありません。

編　ですが同じタイトルの続編を作り続けていれば、いつかは相当いいバランスになるのでは？

萩　同じシステムを使い続けて、バランスだけを追求していけば、確かにかなりいいバランスに到達できるかも知れません。けれども何かしら新しい要素や新しい楽しみを追加してあげないと、ユーザーの皆さんが買ってくれないじゃないですか。そして新しい要素を入れたことによりバランスが変化し、再びそれを調整する…それの繰り返しなんですよね。



(有)ドーダ
デザイン開発部
南　長秀

後方からの 見栄えを保つのが 大変でした

編　ビジュアル的には、それぞれのクルマの特徴を出されるのに苦労などはなされましたか？

南長秀（以下、南）　相当何度も作り直しました。と言うのも、実寸通りに作っても、ゲーム中では後方斜め上から見下ろす視点になっているために、どうしてもパース的に見え方がおかしくなっちゃうクルマがあるんですよ。例えばスマートなイメージのあるクルマなのに背後から見るとのっぺりしたクルマに見えちゃうとか。そんなこともあって、クルマに詳しい知人のコメントなどを頂戴しつつ、見栄え重視で作成していきました。

編　とは言うものの、クルマのセレクト画面やらリプレイでは背後だけではなく、色々な視点から見ることになりますよね？

南　ですから背後からの見栄えを重視しつつ、全体的なフォルムを崩さないようにデザインしたんですよ。

編　特に大変だった車はどれですか？

南　そうですね。流面形ボディのクルマはどうしてもポリゴンを多く使うことになるで、テクスチャーで陰を付けたりして誤魔化すのが大変でした。『～R』は前作に比べて選べる車種が減っていますが、その分だけ各マシンのデザインはリアルになっていると思います。

小さな疑問をすばやく解決!!

レース&レースゲーム用語辞典

レースゲームの記事を読んでいたり、インタビュー記事を読んでいて、知らない単語が出てきてわからなかった!! そんな方のために、代表的な用語をセレクトしてまとめて掲載するよ! 調べるのが面倒な人も、誰にも聞けなかった人もこれで安心さ!!

あ

アクセルオフ　アクセルを踏んだ状態から、戻すこと。これによってマシンを前輪荷重に移行できる。

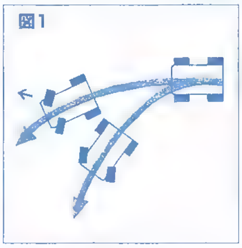
アクセルコントロール　アクセルを踏む量を微妙に調節すること。主にコーナリング中に行う行為をこう呼び、ドリフト中に後輪の滑り具合を調節する。同意語「アクセルワーク」

足回り　クルマのサスペンションやタイヤなどを、総称してこう呼ぶ。

R33スカイライン　日産を代表するGTカー、スカイラインの最新型。ひとつ前の形式はR32。

アンダーステア　ハンドルを切ってコーナーを曲がったとき、思っていたよりも曲がりづらいこと。少しだけ傾向が出ているときに「弱アンダーステア」というような表現をする。反意語は「オーバーステア」。(図1参照)

図1



◀理想的なのは下方へ伸びている矢印の方向に曲がるクルマ。アンダーステアのクルマは、左方へ伸びている矢印の方向に行ってしまう…。

い

イン　コーナーの内側のこと。

う

ウイング角　F1などに装着してあるウイングの角度を指す。角度を大きく(＝立てる)ことでダウンフォースを得ることができるものの、その反面空気抵抗が大きくなるためにスピードは遅くなってしまう。

え

エグゾースト・ノート　エンジンが奏でる、排気音のこと。

S字カーブ　右、左または左、右と英字のSのように左右方向に連続してカーブが並んでいること。より速く抜けるためには、ライン取りが難しい。

重くなる　主にハンドルを動かすときに抵抗を感じることを指す。ハンドルに抵抗がかかる＝前輪が地面をグリップしている証拠なので、プロドライバーはここから前輪のグリップを察する。

S30　1971年の11月に発売された、フェアレディZシリーズのひとつ。L20型のOHC・1998ccでパワーは130ps、トルクは17.5kgと現在の最新マシンと比べると見劣りがするエンジンスペックながら、2シーターにすることで車両重量を995kgにまで軽量化し、パワーウェイトレシオでは当時ズバ抜けたスペックを誇っていた。

AT　オートマチック・トランスミッションの略。自動変速機構のことで、自動的にギアチェンジを行ってくれる。反意語は「マニュアル」または「MT」。

エンスト　エンジンストップの略。

お

オーバースピード　読んで字の通り、スピードの出し過ぎ。普通はコーナーに進入していくときのスピードが高過ぎて、曲がりきれないときを指す。

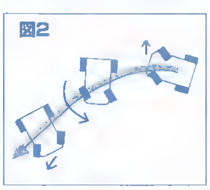
オーバーテイク　相手のマシンを抜き去ること。

オーバーレブ　ある一定の速度で走行しながら、急にシフトダウンを行うとエンジンの回転は急上昇してしまう。エンジンはある一定以上の速さで回すと壊れてしまい、シフトダウンによる急な回転上昇によってエンジンを壊す恐れのある状態を指す。

か

カウンターステア　クルマが横滑りしたとき、前輪をクルマが進む方向に向けてやることでグリップさせ、操作を回復させるテクニック。「カウンター」と略されることも多い。(図2参照)

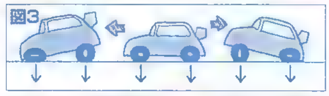
図2



◀まずステアリングをカーブとは逆の方向に向け、すぐ戻すことでキッカケを作る。そしてすぐにカウンターステアで、クルマはドリフト状態になるのだ。

荷重　クルマは4つのタイヤでその全体重量を支えているのだが、ブレーキングすればクルマは前のめりになるし、加速すればフロントが持ち上がるという挙動を示す。車両重量を1tと仮定した場合、通常状態では前輪ふたつで500kg、後輪ふたつで500kgを支えているのだが、ブレーキング時には前輪ふたつで800kg、後輪ふたつで200kgというようにバランスが崩れる。今まで500kgの力で地面に押しつけられていたタイヤが半分以下の圧力しかなくなれば摩擦係数は減衰してしまい、滑り易くなるといった現象を利用したもの(図3参照)。

図3



▲加速すれば後輪荷重になり、減速すれば前輪荷重になる。理想は走行中のように、前後均等な荷重状態なのだが…。

環状線　主に首都高速のことを指す。高速道路は普通、入り口から再び同じ入り口へと戻って来ることはできないようになっているのだが、首都高速に限っては出口に向かわずとも周回できるルートが作ってある。このため、走り屋はこの周回を使って練習をしたり、タイムを競ったりしている。

き

ギア比　エンジン1回転に対してタイヤを何回転させるかという比率のこと。低ければパワーが出る反面スピードが出ないが、高ければその逆の性質となる。通常、市販車ではマニュアルが5段階。ATでも4〜5段階に分けたギアを持っており、走行速度に応じたギアを選択して走るように作られている。余談だがF1では6〜7段階のギアというのも当たり前だし、ウニモグという軍用車両に至っては10数段階のギアを持つマシンも実在している。

キッカケ　クルマをドリフト状態にさせるためのキッカケ…ブレーキングであったり、シフトダウン&アクセルオンなどの動作を指す。

ギャラリー　観客のこと。

旧車　生産が中止されている、旧型のマシンを指す。過去には安全性や空力よりもデザインなどを重視して作られたクルマも多かったため、旧車ばかり愛好するマニアも居るほど。

吸気　エンジンはガソリンと酸素を混合させて爆発させてエネルギーとしているため、その酸素を取り入れることをこう呼ぶ。ターボチャージャー装着者などはより多くの吸気を得るため、ボンネット上にまで吸気口を設置するなどしている。

く

クリッピングポイント　コーナーを速く曲がるときの定石はアウト・イン・アウトと言われているが、最もコーナーの内側に寄るべきポイントをこう呼ぶ。

グリップ　タイヤがどれだけ地面と摩擦しているかということ。グリップが低い＝滑り易いということである。なおタイヤにはクルマを前進方向に進めようとする縦の力と、横滑りを抑えるための横方向の力が掛かっており、このふたつの力がグリップの限界を超えたとき、滑り出す。(図4参照)。

図4



◀縦方向には加減速に対する負荷が、横方向にはコーナリングの負荷がかかり、両方の合計が一定値を超えたとき、タイヤはスリップする。

グリップバランス　ゲーム『RUNABOUT』のみの用語。普通は前後のタイヤを別々にチョイスできるのだが、このゲーム中では前輪に高いグリップ性能を持ったタイヤを装着すると、その分だけ後輪はグリップの低いタイヤを装着しなければいけないといったハンディキャップができてしまう。

クルー　レースではピットで作業を行うメンバーのことをこう呼ぶ。「ピットクルー」の略語。

クロスミッション　最高速度よりも加速性能を重視し、パワーバンド内でシフトチェンジができるようにとギア比の近いもの同士でミッションを構成していること。「クロス」と略される。

クローズド・サーキット　スタートからゴールまでが繋がって1周となっている、周回サーキットのこと。

クーラー　エンジンを冷却する装置。主にエンジン本体のほかエンジンオイルなどを冷却する。

こ

高回転　エンジンの回転数のこと。文字通り高い回転数(一般的には1分当たりの回転数をRPMという単位で表している)を示し、反対語は「低回転」。

コーナリング　コーナーを曲がること。敢えてコーナリングと記すときは、速く曲がるためにライン取りや進入スピードなどを考えているぞ、という意志表示も含む。

コンセントレーション　集中力のこと。F1のTV中継などでは、こういった表現が用いられている。

さ

サイドブレーキ　本来はブレーキを踏んでおかなくてもクルマを停止させておく、駐車用のブレーキ。レースでは本来ブレーキを踏むために使う右足をアクセルコントロールに用いたいがため、開いている左手でサイドブレーキを引いてドリフトのキッカケを作るときなどに使う。略語は「サイド」。

サスペンション　路面の凸凹をドライバーに伝えず快適に運転ができるようにという配慮で装着されているもの。だがサスペンションが柔らか過ぎるとコーナリング時に車体が傾いてしまうため、不安定になってしまうというマイナス面も持つ。そこでレースなどではドライバーの快適性よりも速さを求めるがあまり、非常に硬いものが用いられている。なおサスペンションには他にも路面の凸凹によりマシンが跳ねてしまい、タイヤがグリップを失わないようにという効力もあわせ持っている。略語は「サス」。

し

シケイン　ほとんど直角に近い角度で曲がっているカーブが、2個連続で並んでいるような場所のことをこう呼ぶ。ヘアピンカーブと同様の意味を持っている。

シフトアップ　ミッション(ギア)を、高いものにチェンジすること。反意語は「シフトダウン」。余談だが、ギアチェンジ操作をすることを「シフト」とも呼ぶ。

首都高　首都高速道路のこと。

ショック　サスペンションのうち、スプリングを除いたものをこう呼ぶ。縮んだサスペンションが元に戻るとき、一瞬にして戻ってしまうとマシンが跳ねてしまうので、そうならないようにとゆっくり戻すための機構。

ショートカット　レースゲーム用語で、本来提示されているコースとは別のコースを通過することで、ラップタイムを速くするというテクニックのこと。得てしてショートカットは発見しづらい場所に設定されていたり、そのコースに入ること自体が難しく設定されていることが多い。

G(ジー)　グラビティ(重力)の略。レースでは上下のGは関係なく、急加速やコーナリングによって前後と左右にドライバーが体感する重力を指す。ちなみに1Gとは地上で感じる重力の強さ。

す

ストール　エンジン停止の意。

スピンターン　本来はサイドブレーキなどを使用することで意識的に後輪のグリップを失わせ、180度ターンを行うことを指す。だがヘアピンカーブなどを曲がるときにも90度以上のコーナーを曲がるときに後輪をスライドさせて曲がる走法もこう呼ばれる。

スプリング　サスペンションからショックを除いた部分。主にタイヤに伝わった急激なショックをボディに伝える前に和らげる効果を持つ。

スーパーチャージャー　ターボエンジン全盛期に、低回転ではターボが効力を発揮しないという弱点を克服するために作られた、低回転向けターボ(のようなもの)。排気ガスではなくエンジンの動力としてタービンを回転させるために低〜中速でのパワーを得ることができたが、燃費が相当悪くなる割に高速域でのパワーアップが望めなかった。さらにはターボが改良されたことやツインターボの開発によって、MR2など一部の車種に正式採用されたほかは目立たない存在となった。余談だが過去に日産はマーチにスーパーチャージャーとターボを同時に装着した「マーチ・スーパーターボ」というマシンを発売したのだが、後継車種が発売されなかったということは…?

せ

セミオートマチック　オートマチック・トランスミッション(自動変速機構)でもなく、マニュアル・トランスミッション(手動変速機構)でもない、中間的な位置づけのもの。シフトチェンジのタイミングはマニュアルのように操作できるが、シフト

チェンジ時にクラッチ操作を必要としないのが特徴。F1では80年代後半にフェラーリチームが採用し、その高性能ぶりを発揮した。現在は多くの市販車にもフィードバックされている。
ゼブラゾーン サーキットのコーナーに設置されている、赤白で彩られた縁石。コーナーのイン側ギリギリを示すサインであるが、ここにタイヤを乗せるほどイン側に寄せてタイムアップを狙うドライバーは数知れない。余談だが、一定以上の高速走行中ではこの赤と白が混ざってピンク色に見える。
ゼロヨン 0～400mまでの加速タイムを競う競技。海外ではひとつのモータースポーツ競技として認められているが、日本ではどうしても非合法な路上で開催しているダークなイメージが付きまとう。
セーフティーゾーン サーキットなどに設定されている、コースの脇にある安全地帯のこと。レースでは限界に近い速度で走行しているため、ちょっとしたミスがコースアウトに直結してしまう。だがコースアウト即事故ではドライバーの命が危険と判断されたため、普通のサーキットではコーナーの横には十分な余地を確保してある。しかしながらモナコ市街やフェニックス、デトロイトやマカオで開催されている市街地サーキットでは確保できず、危険なレースを強いられてしまう。

た

ダウンフォース ボディが受けた風により、ボディを下方向へと押しつける力のこと。グリップはボディがより強く地面に押しつけられている時のほうがより強力になるが、そのためにボディを重くするとコーナリング時のGによって余計に遅くなってしまうため、F1マシンはより軽く。そして軽くなってグリップが不足した分をダウンフォースにて補うといった方向性で開発が進められている。
タコメーター エンジンの回転数を示すメーター。レース用のマシンでは制限速度などは関係ないのでスピードメーターは存在せず、タコメーターだけが装着されている。
タービン ターボチャージャーのメカニズム。タービンが大型であるほど強大なパワーを得られるが、タービンを回転させているのはエンジンの排気ガスなので、レスポンスが悪くなる。かと言って小さいタービンではレスポンスは良いがパワーが…という問題を解決するため、最近では小さなタービンを2基装着するツインターボという手法も用いられるようになってきた。

ち

チャンバー 2サイクルエンジンのための、排気ガスの出口。2サイクルエンジンは排気ガス中にも燃え残った混合気が残っているため、もう一度燃焼させるためにと特殊な構造をしている。なお消音器もここに装着される。
チューニング 本来は調整という意味を持った英語だが、クルマの性能をより高める調整や改造を行うこと。同意語は「チューンナップ」で「チューン」と略されることもある。

つ

土屋圭市 日本を代表するプロのドライバーのひとりで、その明るいキャラクターから多くのファンに親しまれている。ドリフトキングという通称からも分かるように、ドリフトといえば彼というようなイメージもある。かつて大型車のトヨタ・セルシオと日産インフィニティもドリフトさせたことも有名。
2(ツー)サイクル エンジンの形式のひとつ。二輪車など小排気量のエンジンによく用いられ、4サイクルのエンジンに比べて同排気量ながら2倍近いパワーを出せることが特徴。その代わりに振動が大きいことや、燃費が悪いこと。さらにはトルクが足りないといったデメリットも存在する。
ツーシーター シートをふたつしか搭載していないため、最大乗員数は2人まで。スポーツカーの証明?

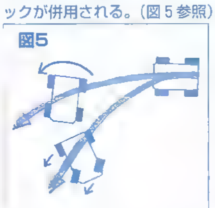
て

テイスト 運転したイメージをこう記す。同意語は「フィーリング」など。
ディスク ディスクブレーキのディスクのこと。
ディフォルメ 簡略化すること。レースゲーム用語としては、ゲームとしてプレイしたときにストレスを感じさせないよう、現実とは違った方向にパラメーターなどを変更する作業のこと。同意語は「アレンジ」など。
デチューン チューニングの逆で、本来の性能を殺すようにチューニングする改造のこと。初心者がマシンに乗るときなど、スピードが出過ぎて重大な事故が起きないようになどの配慮から、こう施されている。
電子制御 最近のエンジンはICなどによって燃料の噴射量などを制御されている。このために気温や湿度といった環境の変化を気にせず常にベストに近い性能を引き出せるようになっているのだが、180km/h規制などの制御もここで行われている。つまりリミッターカットとはこの部分のICやROMを書き換えたり、別のものと交換することによって行われることが多い(中にはスピードメーターを検知するセンサー自体を無効にするという手段もある)。余談だが電子制御燃料噴射のシステムはメーカーによって呼び方が違うが、ほとんどはEPIやEFIと呼ばれている。

と

ドリフト タイヤが剥き出しのフォーミュラーカーと違い、鉄のボディに包まれたクルマ(ハコとも呼ぶ)では車両重量が重く、速いスピードでコーナーを曲がろうとすると遠心力でコーナーの外側へと進んでしまおうとする力が働く。これはそれを逆に利用したテクニックで、遠心力により後輪を意識的に滑らせてクルマの方向を素早く回転させ、コーナーの脱出速度を速くするもの。なおドリフトの角度を調節するために、カウンターステアやアクセルコントロールといったテクニックが併用される。(図5参照)。

図5



◀後輪が滑ったとき、カウンターを当てると下方に伸びた矢印のように動く。だがカウンターを当てないと、左方に伸びた矢印のように、スピンしてしまうぞ。

トルク エンジンの性能を表す数値には最大出力(パワー)と、最大トルクというふたつの数値が用いられる。乱暴な言い方をするならば、パワーは最高速度に影響し、トルクは加速スピードに影響する。日本国内では普通自動車が280馬力。軽自動車が64馬力というパワー規制がある反面、トルクには規制がないため、新しい年式のエンジンになるほど過去のエンジンと同じパワーながらトルクが上昇しているという形で進化を続けている。

ね

ネズミ捕り 警察がスピード違反を取り締まるときの手段のひとつで、走っているドライバーからは見えない位置に隠れて検挙すること。

は

排気 エンジンはガソリンと空気の混合気を爆発させたあと、シリンダー内に残った排気ガスを排出しなければ次の混合気を吸入できない。つまりスムーズに排気させてやることも、エンジンのパワーアップに直結するのだ。
パイロット 普通は飛行機などを操縦する人のことだが、F1の世界ではドライバーという呼び方よりも「F1パイロット」という呼び方をしている。
パッド ディスクブレーキにおける、ブレーキパッドのこと。
バトル 戦闘の意。だがレースでは競争することもこう記す。
パラメーター レースゲームにおける、マシンの性能を決定する数値のこと。ゲーム中に登場するマシンが数多くなればなるほど、似たような性能のマシンが多くなってしまう。それを防ぐために、敢えてパラメーターを変化させることでマシンの個性を出してやるなどの役目を持っている。
パワーウェイトレシオ いくらパワーがあっても、車重が重くては遅くなる。そこでクルマの加速性能を比べるときの目安として、車両重量/最大トルクという数値のこと。
パワードリフト FRやRRなど、後輪を駆動させているクルマにしかできないテクニック。現在の走行速度よりも極端に速い速度で後輪を回転させることにより後輪のグリップを失わせ、横滑り(ドリフト)の状態を意識的に作り出すテクニックのこと。ただし相当のエンジンパワーが必要であるほか後輪タイヤの相当な摩耗も避けられないため、万人に受け入れられているわけではない。
パワーバンド エンジンは回転数を上げれば上げただけパワーが出るというものではない。エンジン毎に得意とする回転数が存在し、何回転から何回転の間だけ最高出力を出せるといった特徴が存在する。パワーバンドとはこの最高出力を出せる回転数の域を指したもので、速度に関係なくエンジンの回転数をこの範囲を外さないようにシフトチェンジを用いて保っておけという意味も含む。
ハンドリング ハンドル操作のこと。レースではコーナーをより速く駆け抜けるためのハンドル操作を行うことをこう記す。

ひ

ヒルクライム 上り坂が多く含まれているコースで行われる競技のこと。数年前まではスズキスポーツの社長兼ドライバーであるモンスター田嶋氏がダート・トライアルのヒルクライム競技Dクラス(改造無制限部門)に参加したとき、リッターカーのカルタスに前後2基のエンジンを搭載したツインエンジン仕様で参加し、優勝しているといった実績もあるほど、何よりもパワーが重要視される。反意語は「ダウンヒル」。
ピーキー パワーバンドが極端に狭いエンジンのこと。パワーバンドが狭いと頻繁にシフトチェンジが必要となるため、速く走らせるのは難しくなる。だがその反面、同じエンジンを用いるのであればピーキーなセッティングの方がより大きなパワーを出せる。
ピットイン レース開催中において、修理や燃料補給、ドライバー交代などを行うピットに入る動作のこと。なおコースからピットへと向かう道のことを「ピットレーン」と呼ぶほか、ピットにおける修理などの作業を「ピット作業」とも呼ぶ。

ふ

複合カーブ ひとつのカーブの出口と、次のカーブの入り口がほとんど連続しているようなカーブをこう呼ぶ。代表的なところでは、三重県にある鈴鹿サーキットのスプーンカーブがこれに該当し、クリッピングポイントの設定が難しいコーナーである。
ファイナル そのマシンが装着しているギアのうち、最も高いギア比を持ったギアのことを指す。このギア比が高いほど最高速度が伸びるのだが、直前のギア比と比べて余りに差のあるものを装着してしまうと、パワーバンドを外れてしまうなどの不都合も起きる。
フィードバック レースは自動車メーカーや関連商品メーカーにとって宣伝の場であるが、それと同時に新製品や新技術の実験場でもある。そのレースで良い結果を出した製品や技術を一般販売される商品に反映すること。
ブレーキング ブレーキを踏むこと。しかしレースではコーナーをより速く曲がろうとブレーキの踏力を調節することなどを指す。
ブロー 壊れてしまうこと。主にエンジンの破壊をこう呼ぶ。

へ

ヘアピンカーブ 女性が髪をまとめるヘアピンの曲がった部分に似て、ほとんど180度ターンに近いような急なカーブのことをこう呼ぶ。代表的なものでは三重県・鈴鹿サーキットのヘアピンカーブがあるが、直線では300km/hを超すようなスピードを出すF1マシンですら、ヘアピンカーブでは40km/hにまで減速しないと曲がることはできない。このような急角度のカーブをコース上に作っておくことで、オーバーテイク場所として利用したり、ドライバーの技術を問う効果がある。

ま

マシンコントロール クルマの操作性を指す。タイヤに対してパワーがあり過ぎれば後輪が滑って真っ直ぐ走らなかったり、ハンドリングが悪ければ思った方向に進めないなどの不都合が発生するが、このバランスが保たれていればドライバーの思った通りにクルマを動かすことができる。
マフラー 4ストロークエンジンの、排気ガス噴出口(?)。チャンバーと違って特殊な機構を必要とせず、主に消音目的のために存在している。だが静かさとスムーズな排気を両立するのは、なかなか難しい。

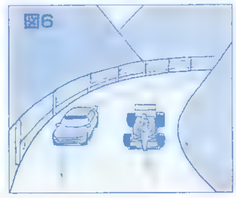
み

ミラーコース コースを左右反転させることで、コース作成の手間が少なくコース数を水増しできるため、多くのコースがあると宣伝できる。
ミート シフトチェンジの為にクラッチペダルを踏んでいた状態から、再びペダルを戻してクラッチを接触させることを指す。
μ(ミュー) 路面の摩擦係数を表す単位。これが高いほどグリップが高い。

ら

ラップタイム サーキットなど、スタートとゴールが繋がっているコースにおいて、1周回るまでに要したタイムのこと。また周回を重ねることを「ラップする」とも呼ぶ。
ライン 走行ラインのことで、コーナーに限らず直線においても自分の運転しているマシンが通過すべき位置のことを指す。タイムを追求した走りを続けていけば毎回走行している場所は同じになるはずなのだが、他車を避けて走行するときなどに「ラインを外す」というような表現としても使用される。(図6参照)

図6



◀フォーミュラーカーのように軽いマシンだと、同じ速度でもGの影響が少なく、理想的なラインを走行できるのだ。

り

リミッター 市販されている自動車などには、180km/h以上の最高速度を出せるマシンを作ってはいけないというルールがある。しかしエンジンパワーを確保しながら180km/h以上出ないクルマというのは作りづらいので、最近では180km/hに達した瞬間にエンジンへガソリンを送らないようにする電子制御システムを搭載している。このシステムのことをリミッターと呼ぶほか、このシステムをICやDRAMの交換により解除してしまうことを「リミッターカット」と呼ぶ。高価になりがちなクルマのチューニングの中でも比較的安価かつ高価大なチューンとして、初心者はまずリミッターカットからチューニングを始めるというケースが多い。同意語は「ROMチューン」。

れ

レギュレーション 主にF1で用いられる言葉で、出場できるマシンに対する規則のこと。F1の世界では安全性の確保のほか、レースが面白くなるようにとの配慮で、ほとんど毎年のように変更が行われている。いい迷惑なのは、出場しているマシンを作っているメーカーだ。
レッドゾーン エンジンがオーバーレブしないよう、ドライバーが注意できるようにとタコメーターに記された帯。
レブリミット オーバーレブはエンジン破壊に繋がるので、その回転数までエンジンが速くならないようにと設定されている装置。ただしこれはアクセルを踏んでいったときに一定以上速くならないようにする装置であり、シフトダウンによる急上昇を止める装置は存在しない。
レーシングカート 100～150ccの2サイクル・エンジンを搭載した、ゴーカートのようなもの。しかしながら遊園地にあるゴーカートと違って最高速度は80～100km/hと高いほか、着座位置の低さも手伝って体感スピードは200km/hにも達する。車両価格も30～40万円と安いうえにクラッシュに強く、ライセンスの取得やレース参加も気軽にできることなどから趣味でフォーミュラ・マシンを味わいたい人には絶好の入門場であると言える。またレンタルで走行させてくれるサービスも多くのサーキットで開催しており、10分2000円といった安価な価格設定で体験できるのも特徴。余談だが大きなカウルを付けたレーシングカートはF-100と呼ばれ、F-1やF-3と並んでJAFの公式競技となっている。詳しくは、P.78参照のこと。

ろ

ロック タイヤを完全に停止させること。普通、ブレーキを掛けたとしてもタイヤは完全に停止したわけではなく、現状の速度からマシンを減速させるという目的を持ちつつもグリップを失わないようにとの配慮で、やや回転している。つまりロックすること=タイヤがグリップを失うことで、ブレーキングによって前輪荷重になった状態で前輪がロックしてしまうとハンドリングが利かなくなってしまい、事故に直結する恐れも…。

■テキスト/MW岩井
■イラスト/河本きらり屋

キミにピッタリのコントローラはどれだ!?

レースゲーム用アナログコントローラ購入ガイド

何度やってもあのコースで優勝できない、
と失意のどん底のキミ。
普通のパッドでは全然欲望が満たされない、
とご不満のお姉さん。
人と同じは嫌ザマス、という成金のパパ…
いや富豪の奥様。
わしゃハンドルが好きで好きでたまらん、
というマニアのお父さん。
みんなまとめて面倒見ます。あなたの相棒
がきっと見つかります。

レースゲームをしているとき、パッドでデジタル操作してもしっくりこないし、雰囲気も出ない。そんなときにはやっぱりアナログ。実車感覚の微妙なステアリング操作で、ライバルに差をつけろ！

PS ブラックネジコン

■ナムコ　■1998年4月29日発売
■2980円（税別）



新生ネジコン今度は黒だ

プレイステーションと同時に発売され、長い間ベストセラーとなっていたお馴染みネジコンが、リニューアルして帰ってきた。サイズはひと回り小さくなり、てのひらにすっぽり収まるジャストサイズ。かっこいいブラックボディになって、値段も2000円値下げ。手軽に使えるコントローラとしてはこれが一番だろう。

編集部おすすめPOINT!
- ★お安くなって新登場
- ★レース以外にも色々応用可能!?
- ★黒くてたくましい

SS レーシングコントローラ

■セガ・エンタープライゼス　■1995年4月1日発売
■5800円（税別）



サターン本体と共に歩んできた…

セガサターン発売から約半年後に発売され、現在も好評発売中のセガ純製レーシングゲーム用コントローラ。足に挟み、ゴーカートに乗るような感じで操作する。腿の間にピッタリフィットし、じかに座っても、椅子に腰掛けても使える。アクセルペダルは付属せず、すべて手元で操作するので、結構自由なポーズで操作できる。

編集部おすすめPOINT!
- ★カート気分が味わえる
- ★セガ純製なのでなにかと安心
- ★股間にジャストフィット

PS SS ステアリングコントローラ ゼロテック・ゼロテックSS

●ゼロテック ■ホリ電機 ■1997年12月4日発売 ■3980円(税別)
●ゼロテックSS ■ホリ電機 ■1998年4月9日発売 ■3980円(税別)



プロポ感覚のコントローラ

▲昨年末に登場したラジコンのプロポ型ステアリングコントローラ

▲PS用の後を受けて今年4月に発売されたSS用クリアータイプ。





ゼロテックにニューカラー登場

▲今年7月16日発売の新カラー。クリアグレーのスケルトンタイプ。

▲同じく7月16日発… …イプ。クリアブル…。

ホリ電機より発売されたゼロテックは、ちょうどラジコンのプロポの形をしているので、ラジコン経験者ならば一番やり易いだろう。微妙なステアリングをつまむ感じで行うフィーリングは、3段階に変えられるので、ゲームに応じて調整できる。7月にはニューカラーバージョンも発売された。

編集部おすすめPOINT!
★ラジコン野郎は迷わずこれ!
★実は重量も結構軽い
★つまむのが好きな人に

PS コックピット

■オプテック ■1996年12月発売
■5980円(税別)



フライトゲームにも使用可

ステアリングタイプのPS専用コントローラで、フットペダルが付属している。ボタンではなく実車のように足でアクセルワークがおこなえる。形状的には、やや飛行機よりな感じで、フライトシミュレーション用にステアリング部分は前後にも動かせる。フットペダルがあるので、椅子に腰掛けないとややつらいかも。

編集部おすすめPOINT!
★フライトシミュレータにも使える
★足でアクセルワークを再現できる
★水虫がかゆくて何か踏みたい人に

PS SS N64 フォーミュラゼロ・プロ

■メディアフェニックス ■1997年12月17日発売
■12800円(税別)



3機種対応の最高級品

ステアリングは本物そっくりだし、フットペダルやシフトレバーはもちろん、クラッチペダルやハンドブレーキレバーも装備している。最も本格的なレーシングコントローラといえるだろう。値段は結構高いが、N64ユーザーや、さらにPS、SSも持っている人などは、すべてに使えるものなので、是非買っておきたいところだ。

編集部おすすめPOINT!
★N64対応はこれだけ
★まるで実車のような充実ぶり
★高級品好きな人に

洋モノからオリジナルまで良質レースゲームの宝庫

レースゲーム王国SCE

海外ソフトメーカー製作のタイトルから自社制作のタイトルまで、良質のレースゲームを常に市場に送り出しているソニー・コンピュータエンタテインメント。大ヒットが記憶に新しい『グランツーリスモ』を始め、SCEの誇る多彩なレースゲームラインナップを新作を交えて一挙公開!!

涼しい気分を味わえる最新ボートレースゲーム

PS RAPID RACER ラピッドレーサー



■プレイステーション ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■'98年7月16日発売
■5800円(税別) ■1～2人(マルチコントローラ[illegible](3～6人)同時プレイ可
■デュアルショック対応 ■ネジコン対応

おすすめPOINT [illegible] 美麗グラフィック コースの作成が可能

水流を読んで 青い水面を駆け抜けろ!

SCEのレースゲームの新たなラインナップとして登場した『ラピッドレーサー』は、水面を滑るように疾走するモーターボートを駆使するアクションレースゲームだ。

目を引くシステムは、水上を舞台とするボートレースならではの「水流」。常に変化する水流を読みながら走るレースは、他のレースゲームでは味わえない新鮮な感覚が楽しめる。さらに、秒間60フレームの美麗なグラフィックによってボートや水面の挙動をリアルに再現。常に形を変え続ける水流にうまく乗ることによって華麗かつ豪快な走りが可能。夏の気分を味わいたい人におすすめのレースゲームだ。

もうひとつのポイントは、数値を打ち込むことで25万通り以上のコースの作成が可能なフラクタルジェネレーター。数字を打ち込むたびに、コース上のコーナーやアイテムの配置、地形の起伏などが変化し、特定のコースしか走れないレースゲームとはまた違った遊び方ができる。



▲美しい水しぶきを上げながら、滑るように走るボート。最初は3台から選択できる。

レースで使用するボートも個性豊か。見た目の違いだけでなく、アップグレードできる幅が違い、自分のボートを個性的にグレードアップする楽しみも用意されている。もちろん、より強力なアップグレードが可能なボートを入手することもできるのだ。

総体的に見ると、マシン、コースの両方にやり込みの要素を持っているので、長く遊びたいユーザー向けのレースゲームと言えよう。



◀流れる水を読んで、うまくスピードに乗れば、気分は最高!



▲ハワイの溶岩の上までもボートで疾走。舵をうまく操って更なる上を目指せ!

メーカー公認マル秘テクニック

コースを自在に変化させることが可能な「フラクタルジェネレーター」は、全てのコースをクリアすることによって使用可能になる。さらに、ネーム入力画面で「 QAK」と入力すると、全てのボートが「あひる型ボート」に変化してしまう「あひるチャンモード」に突入。通常のモードでは味わえないコミカルなレースが楽しめるはずだ。



◀数字を打ち込んで、様々なコースにチャレンジ。



▶対戦でアヒルを使うことも可能。ぶつかると鳴くぞ。

Maker's VOICE

生粋のアクションレースゲームです。夏ですから、頭をカラッポにして何も考えず反射神経のみで楽しんで下さい。ちなみにネーム入力画面で「FRAC」もしくは「 QAK」と打ち込んでみましょう。きっと「このゲームに出会えて良かった」と思って頂けるはずです。
(SCE プロモーション企画部 西島)

ノリノリのエアバイクレースの新作が早くも登場

PS JetMoto '98

ジェットモト '98

■プレイステーション
■'98年8月6日発売
■1～2人プレイ
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円（税別）
■デュアルショック対応

おすすめPOINT　アクション性　爽快感　迫力



地形を選ばぬエアバイクを駆使して、突き抜ける爽快感を追求せよ！

地形を選ばない、派手なレース展開が話題を呼んだ近未来エアバイクレース『JetMoto』の続編がついに登場。重力から切り放された「エアバイク」を駆使し、ダートや雪上、波の上からジェットコースターのレールまであらゆる場所を走りこなすこのゲームは、既存のストイックなレースゲームにはない、爽快感あふれるアクション性がポイントになっている。もちろん、バイクならではのトリッキーなアクションやクラッシュ、転倒など、豪快な画面も見どころが一杯。

ストレス解消にもなる派手なゲームを求めているならこれがおすすめだ。



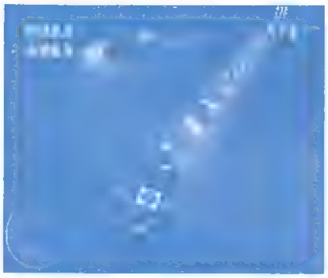
▲バイクならではの子気味のいいアクションがこのゲームを面白くしているポイント。

ただ1位になるだけじゃない！

『JetMoto'98』は地形の効果を利用して、さまざまなトリックを決めることも可能。ただ早く走るだけじゃない楽しみも用意されているのだ。

もちろん、前作で爽快な走りを楽しむことができた「ターボ」と「フック」のシステムも健在。一気にＭＡＸスピードを出すことが可能な「ターボ」と90度、180度のターンをノーブレーキングで曲がることができる「フック」の醍醐味は、一度体験したら病みつきになること間違いなし。さらに、その迫力あるアクションレースをノリノリのサウンドがさらに盛り上げる。用意されたサウンドは、ハードロックやテクノサウンドの合計10種類。派手なアクションとシンクロして、体感スピードは倍増！　テクニックよりもまずはノリが重要なレースゲームなのだ。

もうひとつ、このゲームを盛り上げるポイントとなっているのが、イカしたキャラクターたちだ。各キャラクターは、自らの愛車を所有していので、キャラクターを選択することによって


▲浮力を利用して走る「エアバイク」で、激しいレースが展開される。

マシンを選択することになる。キャラクターの個性を重視してマシンを選ぶか、マシンの性能でキャラクターを選ぶかはまさにプレイヤーしだい。

アクション、サウンド、キャラクター。派手好き、ブッ飛びまくりの豪快さをゲームで味わってみたい人は、迷わずプレイすることをおすすめしよう。アスファルト上を走るだけのレースゲームでは味わうことのできない、楽しさが味わえる明るいレースゲームなのだ。

Writer's EYE

前作と比べると、操作性やグラフィックのクオリティが上がってより遊びやすい感覚に仕上がっている。ライン取りやセッティングなどを考えずに、ノリで楽しめるライトな感覚は、レースゲームというよりもアクションゲームに近いかもしれない。独特のノリについて行ける人なら、気軽に遊べるはずだ。

（石井誠）


▲カッコいいキャラクターも世界観にマッチしていてGOOD！

前作との比較

好評だった前作を踏襲して、グラフィック、サウンド、操作性、アクション性など全てがグレードアップしている。前作を楽しんだ人も、始めてプレイする人も十分楽しめる出来になっている。さらに、今作では「デュアルショック」に完全対応しているので、体感度はますます高くなっている。もちろん、アナログならではの操作性も加わり、より遊びやすくなっている。


◀好評だった、前作「JetMoto」の画面。


▶画面のレイアウトが少々変更されている。

Maker's VOICE

アスファルトの上を一位目指してひた走る既存のレースゲームにそろそろ慣れてしまったみなさん、お待たせしました。刺激・興奮・スリル・快感・ド迫力がぎっしり詰まった、ぶっ壊れてるレースゲーム『JetMoto '98』が、この夏皆さんの脳天をふっ飛ばします。奇想天外ハチャメチャコースをエアバイクで駆け抜けろ！

カーマニア必携のカーライフシミュレーションゲーム

PS

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

■プレイステーション
■'97年12月23日発売
■1～2人プレイ
■デュアルショック対応
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5800円（税別）
■アナロクコントローラ対応
■ネジコン対応



おすすめPOINT　実車感覚　車種の豊富さ　美麗なグラフィック

ゲーム史上最高の車種が揃った究極のドライビングシミュレーター

スポーツカーの楽しさを再認識できる

自分が乗っているあの車や、憧れているけど手が出ない車など、国内外の人気スポーツカー100車種、146グレードがすべて実名で登場する究極のドライビングシミュレーター、それが『グランツーリスモ』だ。

クルマという身近なものを限りなくリアルに再現し、発売から半年以上経過した現在でもロングセールスを記録し続けている作品である。

現実にはなかなか手が出せない、スポーツカーに乗って走る楽しさや改造する喜びを手軽に、そしてリアルに体験できるところが人気を集めた理由と言えるだろう。

『グランツーリスモ』は、F-1やラリーのような一般のドライバーが体験できないものではなく、より身近に体験することが可能なスポーツカー本来の楽しさがあり、そこが大きな魅力になっている。

さらに、単に走りのリアルさを追求しただけでなく、ゲームをやりこむ楽しさも合わせ持っているため、息の長いゲームとなっている。クルマ好きが作ったクルマ好きのゲーム。それが『グランツーリスモ』なのである。



◀美しいグラフィックで描かれる憧れのスポーツカー。リプレイで自分のクルマの勇姿をチェックできるぞ。



▶サーキットから高速道路、峠まで10種類以上の架空のコースが用意されている。

実車を忠実にシミュレートした設定が走り屋魂を刺激する



▶FF、FR、4WDそれぞれのクルマによって代わるマシンの挙動も忠実に再現されている。



▲ブレーキングやアクセルワークによって変化する荷重の移動なども実車同様に感じることができる。

『グランツーリスモ』の面白さのひとつとして、まるで実際のクルマに乗ってるような楽しさを味わうことができること。クルマの走り自体を楽しむことができる理由は、自動車力学に基づいて、実車のデータをできる限り忠実に再現しているからである。そのため、実際にクルマを早く運転するのと同じような、知識とテクニックが必要になる。初心者には敷居が高いと思われがちなレースゲームだが、実際のクルマの運転の腕を磨くつもりで走れば、「クルマで速く走る」ことの魅力を感じることができるはずだ。

そして、もうひとつの面白さが、自分のクルマを速くしていくこと。豊富に用意されたパーツや微調整が可能な各部の設定が、自分好みにいじることができるので、自分のための走りやすいクルマやコースに合わせた高速重視やドリフト重視など、実車同様に深くクルマを楽しめる。

速いマシンを作り、それを操るためのテクニックを磨く。実際のカーライフ同様、自分の成長とクルマのグレードアップの2つを心ゆくまで楽しめるトータルの魅力が『グランツーリスモ』には詰め込まれているのだ。



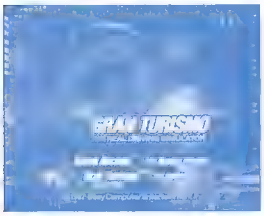
▲慣性ドリフトやブレーキングドリフトなど、豪快かつ華麗な走りをリアルに再現している。

充実したゲームモードがプレイヤーを飽きさせない

『グランツーリスモ』のゲームモードは、2つ。手軽にレースの雰囲気を楽しめる「クイックアーケードモード」と納得がゆくまでクルマにつきあうことができる「グランツーリスモモード」。どちらのモードも深くやりこむ要素があり、全てをクリアするのには、相当時間がかかる。メインのゲームモードとなるのは、もちろん「グランツーリスモモード」。先に紹介した『グランツーリスモ』の楽しみ方は、ほとんどが「グランツーリスモモード」に含まれているものと思ってほしい。

とはいえ、「クイックアーケードモード」にもやり込み要素は十分にあるので、その時の気分や遊べる時間などによって、2つのモードを遊び分けるといいだろう。

『グランツーリスモ』の本当の面白さは、自分のテクニックが上達してきた頃から分かり始めるもの。プレイ回数を重ねることでテクニックを上達させ、より深く『グランツーリスモ』の世界に足を踏み入れよう。



◀スタート画面で選択できる「クイックアーケードモード」と「グランツーリスモモード」。どちらもやりこみ要素いっぱいだ。

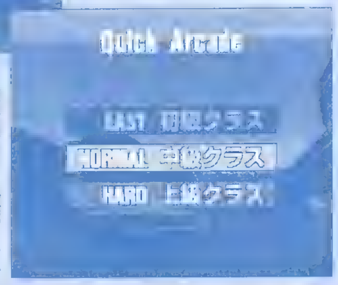
クイックアーケードモード

レースの醍醐味を手軽に味わうことができるモード。各メーカーの代表的な車種はひと通り用意されており、プレイレベルの設定も3段階に分かれているため、初心者でも気軽にプレイすることができる。

さらに、レースで優勝することによって、隠しコースや隠しマシンも出現。ただ残念なことに、このモードでは細かいセッティングの楽しみを味わうことができない。一応、同車種でもレーシングタイプとドリフトタイプの2つが用意されており、走りのスタイルに合わせて選ぶことができるようになっている。



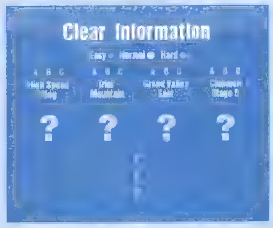
◀「シングルレース」、「タイムアタック」、「2Pバトル」のいずれかのモードを選択することができる。



▶難易度は、3段階に分かれている。隠しコースやマシンを出現させるためには、全クラスの全コースで優勝しなければならない。



◀選択できるメーカーは国内6社。マシンは、各社4台づつ選択可能。自分の好みのマシンでトライだ。



◀「Goodies」を見れば、今までどのくらい優勝をしているかをみることができる。全て埋まれば、このモードにでは選べなかった車種やコースが登場する。

グランツーリスモモード

所持金100万Crから始まる、メインモード。所持金でクルマを購入し、レースに参加して賞金を稼ぎ、次のクルマを買ったりチューニングして性能を上げたりという実際のモータースポーツと同じような展開が楽しめる。さらに、このモードには、「ライセンス取得」という概念が存在する。このモードのほとんどのレースは、ライセンスを取得しないと参加できない仕組みになっており、賞金の額が高いレースに参加するには、それなりの腕がなくてはダメということになる。ライセンスを取得するために腕を磨き、ライセンスを取得したならレースに参加してその腕を試すというゲームの流れになっているのだ。



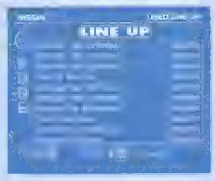
◀ここが、「グランツーリスモモード」のメイン画面。HOMEが自宅になり、ここを中心にカーライフが満喫できる。

SHOP

クルマの売買を行う店。新車から中古車まで販売されており、中古車にいたっては、特定の日を境にラインナップが変更されるようになっている。また、チューンナップ用のパーツもここで購入、装着することができる。



◀各ディーラーでは、新車と中古車、そしてチューニングパーツを買うことができる。



▶特定の日時が経過すると中古のラインナップが変化。まめに覗いてチェックしよう。

LICENSE

取得可能なライセンスは、国内B級、国内A級、国際A級の3つ。ライセンスを取得するのにはお金はかからないが、取得するまでには相当の練習が必要になる。より高いランクのレースに参加するために、全ライセンスの取得を目指そう。



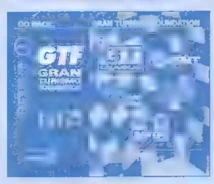
▶ライセンスがなければ、ゲームは進まない。3つのライセンスをすべて取るのは難しい。



◀教習を一つひとつクリアして、ライセンス取得試験に挑戦する。

GO RACE

常にレースが開催されているレース場。スポット、イベント、GTチャンピオンシップの3モードが用意されている。スポットレース以外は、ライセンスがなければ参加することができないので、まず国内B級のライセンスは取得するのを目標にしよう。



◀レースエントリーは全部で5つ。まずは、スポットレースに参戦してテクを磨くのだ。



▶公認チャンピオンシップやイベントレースは、ライセンスがないと参加不可能。

対戦、交換からコレクションまで多彩なアプローチ

『グランツーリスモ』は、単にリアルなだけのゲームではない。いくらテクニックを身につけたり、速いクルマを作ることができてもコンピュータとだけ走っていても楽しさに限界がある。そこで、活躍するのがメモリーカードだ。自分のセッティングしたマシンを友達と走らせることが可能なメモリーカードバトルは、ゲームを極めた人のための楽しみ方だ。さらに、そのクルマのデータを交換したり、「HOME」のガレージにストックしておくこともできる。

今までのレースゲームでは、そういった部分で「こんな遊び方ができたらいいな」と思う部分が欠けている物が多かったが、『グランツーリスモ』は、まさにかゆいところに手が届くレースゲームと言えよう。

走りの楽しさ、セッティングの面白さ、そして友達と交流するためのツール。カーシミュレーターとしての有能さとゲーム感を損なわない多彩なモードのバランスがロングセールスを記録し続ける最大の理由だろう。

MEMORYCARD BATTLE

[illegible]ィングを施したメモリーカードで対戦するモード。通信ケーブルを使うことなく、画面を分割して対戦ができるので、手軽に友達とのバトルが可能。

コースに応じた車種の選択やクルマの調整も細かくできるので、単なる対戦以上の駆け引きを味わうことができる。

コンピュータ相手とはひと味違った駆け引きは熱く、一度試してみて損はない。



◀メモリーカードを各スロットに差して「MEMORY CARD BATTLE」を選べばレーススタート。

TRADE

自分のマシンのデータと友達のマシンのデータを交換することも可能。ゲームを始めたばかりで速いクルマを作れない人にデータをプレゼントして、「グランツーリスモ仲間」を増やすために役立てることができる。



◀メモリーカードを2枚差して、「HOME」の中の「TRADE」を選べば車種の交換が可能だ。

GARAGE

「HOME」のガレージには、100台のクルマをストックすることができる。つまり、全車種を集めることが可能なのだ。ゲームの目的を出現する全てのクルマを集めることにするというのも奥が深い遊び方のひとつと言える。



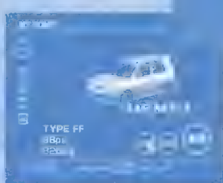
▶ガレージにストックしてあるクルマ。データやスペックもすぐにみることができる。

メーカー公認マル秘テクニック

「グランツーリスモモード」の「GT リーグ」とスペシャルイベントのそれぞれの部門で優勝すると、通常のディーラーでは購入することができないプレゼントカーをもらうことができる。プレゼントカーの数は全部で29台。全てのプレゼントカーゲットを目指してレッツプレイ！『グランツーリスモ』の世界をディープに楽しもう。



▶レースで優勝するとゴールドカップが画面に出現。その後自分のガレージを見ると……。



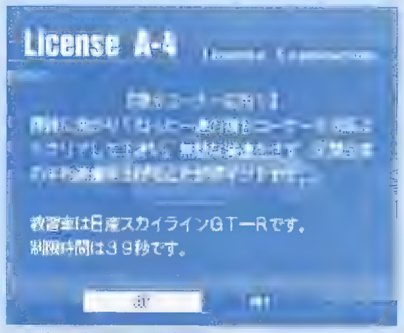
◀プレゼントカーがガレージの中に置かれている。売るもよし、マイカーにするもよしのクルマだ。

Writer's EYE

遊び始めたらきりがないレースゲームといった印象があったが、実際にプレイしてみるとその印象が的中していたことが分かる。序盤のお金がないときは確かにつらいが、中盤を過ぎた頃にはライセンスを取得し、レースに合わせて微妙にセッティングを変えたりする作業がとても楽しくなってくる。クルマ好きなら、必ず楽しむことができるゲームだ。

ただ、リアル過ぎるために敷居が高い印象は否めないし、初心者向けのゲームではないのも事実。特にライセンス取得に関しては、難しいの一言。苦手なセッションでは、20回、30回の挑戦は当たり前。そういった部分でもう少しテンポ良く遊べれば他に批判するべきところはない、遊びがいのあるレースゲームだ。

（石井誠）



▲かなりきつめに設定された教習内容。国際A級を取得するのは、かなりの腕が必要だ。

Maker's VOICE

最近の私の『グランツーリスモ』の楽しみ方は、コルベット'96ＧＳに乗ってトライアルマウンテン・コースを逆走しています。ちなみにサウンドはSEのみ。CDラジカセで『グランドファンクレイルロード』をフルボリュームでかけて、日頃のウサを晴らしています。

（SCEプロモーション企画部　小室）



▲峠道を走るトライアルマウンテン・コース。走り屋には、人気が高いと予想される。

意外と硬派なファンタジーカーレースゲーム

PS Motor Toon GRAND PRIX

モータートゥーングランプリ USAエディション



■プレイステーション　■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■'97年3月20日発売
■5300円(税別)　■1〜2人プレイ　■通信ケーブル対応
■ネジコン対応

おすすめPOINT　メルヘンチック　アイテムによるかけひき　リアルな挙動感覚

自動車力学シミュレーターを導入 『グランツーリスモ』の前身となった作品

松下進氏がデザインした幻想的な世界を舞台に繰り広げられるコミカルなアクションレースゲーム。

一見、キャラクターや絵のイメージから優しい目のレースゲームに思われがちだが、このシリーズの制作者は、『グランツーリスモ』のプロデューサーの山内一典氏。コミカルな動きを見せるカートゥーンもしっかりと自動車力学の観点に沿ってマシンの挙動が設定されているため、なかなかやりごたえのあるレースに仕上がっている。ここでの開発経験が、『グランツーリスモ』に活かされたと言っても過言ではない。『グランツーリスモ』のオリジンを感じるために、プレイしてみるのも面白いだろう。

新キャラクターが3人追加され、アイテムによるかけひきもパワーアップ。隠しモードも多数用意され、長い時間遊ぶことができる内容になっている。さらに、通信対戦が可能になり、本体とソフトを2つずつ用意すれば、対戦プレイができるようになっている。



▲本格的操作で、華麗にスピーディにコーナーを駆け抜けろ。

見どころいっぱいのコース

舞台となるトゥーンタウンに設置された5つの奇想天外のコースは、まるで巨大なテーマパークのよう。レースを意識しないでゆっくり見て回るのもなかなか面白い。

特に、ステージ4のガリバー・ハウス2（前作で登場した同名ステージのリメイク）とステージ5のホーンテッドキャスルは、必見のコースになっている。ガリバーハウスは、家の中を小さくなって走りまわるような感覚が楽しめ、ホーンテッドハウスは、海外のお化け屋敷のような城を駆け抜ける。

どちらのコースもゆっくりと見て回るだけでも十分に楽しめるはずだ。その他のコースも、コースアウトして山の上や歩道、鉄道などを走ることができるので、いろいろと行ける場所を探して走ってみるのも他のレースゲームでは味わえない面白さだ。

レースゲームの緊張感とファンタジー感覚あふれる世界観、そしてアイテムを使用したコミカルなアクションは、女性でも十分に楽しめる内容になっている。



◀巨大な家がレースコースになったガリバーハウス2。



▶テーマパークのお化け屋敷のようなホーンテッドキャッスル。

Writer's EYE

ポリゴンで作られた巨大なコースをゆっくり走りながら、山を登ったり横道にそれたりしていると、レースゲームであることを忘れてしまうほど楽しめる。そんな楽しさとは裏腹に、走りはかなり本格的。ドリフトやアウト・イン・アウトを駆使しなければタイムアップが狙えない。なかなかやりごたえのあるレースゲームだ。

（石井誠）



▲アイテムを使って、他のマシンを邪魔するのも重要なテクニックだ。

メイカー公認 マル秘テクニック

新キャラクターの3人をすぐに使う方法を伝授「Goodies」の画面を選び、L、Rのいずれかのボタンを押しながらセレクトボタンを押す。すると画面に4桁の数字が現れるので、L1→L1→L2→R2→L1→R2→R1と入力（→の時にセレクトボタンを押す）。そして、画面の数字が「4e43」になれば入力成功。新キャラクター使用可能になるぞ



◀「Goodies」の画面で、左のコマンドを入力。



▶成功すれば、画面にキャラクターの絵が出現。

Maker's VOICE

見かけはキュート。でも操作感は本格派。アクセル、ブレーキ、ドリフトを華麗にキメてカートゥーンレースを勝ち抜こう！ アイテムを駆使すれば、レースゲームが苦手な人でも快勝できるかも？　誰もが盛り上がるキャラクターレーシングゲームの決定版です。

'97年データを再現したF−1レースゲームの決定版

PS FORMULA 1 97



■プレイステーション ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■'98年1月15日発売
■5800円（税別） ■1〜2人プレイ ■アナログコントローラ対応
■ネジコン対応

おすすめPOINT　本格派レース感覚　公式データ使用　セッティングの多彩さ

よりリアルに、より高度に洗練され、進化した実車最速の世界

全車種、ドライバーが実名で登場

F−1をモチーフにしたレースゲームは、今までに数多く発売されたが、そのほとんどが一部のドライバーやチームの名を使ったもので、完全公式というものが存在しなかった。F−1は、たくさんの会社やチームがからんでいるため権利の問題がなかなかクリアにならず、完全公式のF−1ゲームの発売が難しかったためだ。

しかし、96年1月に発売された前作『FORMULA 1』は、それまでのF−1ファンの夢だったドライバー、車種、コースなどすべて実名で登場。そして、その続編である本作が『FORMULA 1 97』である。移籍したドライバーや新しく導入されたマシン、変更されたレースプログラムなどすべて'97年度版のデータに更新。97年度に行われた熱いレースをすべて再現できる仕様になっている。

ゲームモードは、気軽にF−1のレースを体験できる「アーケードモード」とF−1グランプリの全てが体験できる「グランプリモード」（詳しくは、次のページで紹介）の2つ。難易度も自由に変更でき、F−1に興味を持ち始めたばかりの初心者から、F−1のすべてを体験したいマニアまで幅広く楽しめる内容になっている。まさに、最強の最速公式レースゲームなのだ。



◀全17ステージのサーキットも3Dで完全再現。



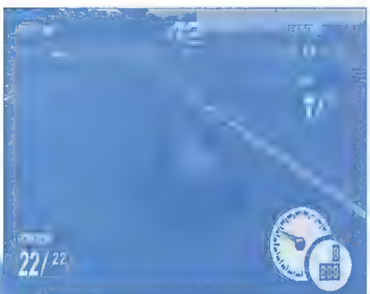
▶全11チーム、23名のドライバーが全て実名で登場している。

F-1ドライバーの走りにどこまで肉薄できるか！

前作から変更を受けたのは、データだけではない。グラフィックからマシンの走りまでよりリアルに作り直されている。マシンの挙動は、前作以上に実車に近くなり、よりF−1マシンを操る感覚がリアルに体験できるようになっている。

このゲームを本格的にプレイできるようになるには、リアルに再現されたF−1ドライバーに迫るテクニックが必要になってくる。そのためのステップとして、「アーケードモード」からプレイすることをおすすめする。「アーケードモード」では、マシンのセッティングやピットインなどの細かい部分を気にせずに、純粋に走りだけを体験することができる。もちろん、自分の好きなチームのマシンを選んでプレイすることが可能になっているので、チームにこだわってプレイしたい人も安心。それ以降は、壊れないマシンに乗り込み、F−1マシンを操る感覚を覚えていけばいいわけだ。

「アーケードモード」は、EASYからHARDまで3段階に分かれている。全てのランクをクリアできるほどの腕を持つことができたら、より細かい部分にまでこだわってサーキットを走る「グランプリモード」に挑戦して、F−1の本当の醍醐味を味わおう。



◀シケインやヘアピン、起伏まで完全に再現されたサーキット。本物のF−1ドライバーと同じライン取りが可能だ。

Maker's VOICE

97年度のシーズンデータを使用し、シューマッハやアレジ他実在のドライバーが登場。全オフィシャル・サーキットもフルに再現、グラフィックの美しさはTV中継と見まがうほど。F1中継でお馴染みのフジテレビ三宅アナウンサー、今宮氏、川井氏がゲームでもレースを盛り上げ、F1と言えばあの曲、「tru-th」をT-SQUAREが本ゲームのためにに新たにレコーディングしたのも注目です。

GRAND PRIXモードでF−1の世界を実体験

「アーケードモード」以上にF−1の世界を体験できるのが「グランプリモード」。このモードは、プレイヤーはドライバーとチーム監督を兼任することになる。スタート前のサスペンションやタイヤ、ブレーキや空力抵抗のセッティングに始まり、レース中のタイヤの減りやガソリンの補給などのタイミング。いつピットインしなければならないかを考え、同時にレース自体の展開も考えなければならない、F−1ならではの駆け引きを現実のレースと同じように体験できる。もちろん、周回数まで実際のレースと同じにすることも可能なので、プレイ時間まで現実的といっていいだろう。

それらの細かい内容に意外にも、F−1の臨場感を感じることができる演出が用意されている。実際にフジテレビの中継を担当しているアナウンサーも三宅氏とスポーツコメンテーターの今宮氏、ピットレポーターの川井氏によって、テレビ番組と同じようなコメントを聞くことができる。コメントの内容は、サーキットの歴史やコーナーの特徴、チームの紹介などで前作よりもコメント数が大幅に増えているのも特徴だ。

全ての意味で自動車レースの最高峰・F−1レースの再現にこだわった『FORMULA 1 97』。F−1がたまらなく好きなマニアから、F−1に興味を持ち始めた初心者まで、じっくりと楽しむことができる内容になっている。少しでもF−1に興味がある人なら、ぜひ一度プレイしてみることをおすすめする。



◀ピットクルーからの無線によって、マシンの状況を判断し、ピットのタイミングを考える。



▲微細にいたるセッティングの数々。コース、天候、走りやすさなどを考えてセッティングを調整する。



▲他のドライバーとのコース上での熱い駆け引き。マシンの状態も考えながら、いかに仕掛けるかがポイント。

Writer's EYE

どんなゲームでもそうだが、実名であるということは、やはりプレイしている感覚にリアリティを与える。そういう意味では、最新データかつオフィシャルのF−1レースゲームを待っていたユーザーにはたまらない1本になっているはず。

プレイしてみた感覚は、前作よりもよりシビア（実車に近くなった）感じがする。さすがに時速300キロで走っているだけあって、ちょっとしたことでコースアウトやスピンをしてしまう。かなりやりこまなければ「グランプリモード」で優勝するのは難しいはず。

個人的な希望を言わせてもらえば、メッセージが日本語になっているとよりプレイしやすいと思う。（石井誠）



▲ほんの少しのミスが、簡単にレースの流れを変える。慎重かつ冷静なドライビングが必要だ。

メーカー公認 マル秘テクニック

●アーケードのモードとタイムアタックで全コース出現……「グランプリモード」でドライバー名を「TOO　EASY」と入力し、モードを選択画面に戻して「アーケードモード」か「タイムアタック」を選択するとすべてのコースが出現する。

●グランプリモードの全コース出現……「グランプリモード」でドライバー名を「BILLY　B-OUNUS」と入力し、サーキットセレクトの「トレーニング」か「シングルレース」を選ぶと隠しコースをプレイすることができる。

●タイヤが巨大化……「グランプリモード」でドライバー名を「LITTLE　WEELZ」と入力すると、どのモードでもタイヤが大きいマシンでプレイすることができる。

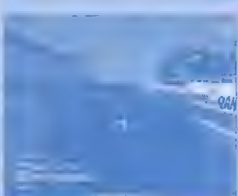
●カエルが降ってくる……「グランプリモード」でドライバー名を「CATS　DOGS」と入力し、「グランプリモード」の天候をRainyにすると、雨の代わりにカエルが降ってくる。



◀アーケードモードには4つの隠しコースが出現。



▶グランプリモードには、コースが4つ追加される。



◀タイヤが巨大化するモード。一見コミカルだが、車の挙動は、通常と変わらない。



◀画面に降りしきるカエルの大群。路面はウエットなので、タイヤの変更をすると走りやすい。

テクノサウンドにノッて重力をブッチ切れ！

PS

WIPEOUT XL



■プレイステーション　■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■'96年11月8日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■ネジコン対応
■対戦ケーブル対応

おすすめPOINT　テクノサウンド　光を多用した演出　未来感覚

独特の浮遊感を味わえる近未来感覚のレースが魅力

2050年代の近未来を舞台に繰り広げられる、反重力マシンを駆使したチャンピオンシップレース・F5000。重力から切り離されたマシンは、美しい光の尾を残しながらコースを疾走していく……。

有名テクノアーチストを起用し、そのスピード感と未来派感覚で話題を呼んだ『WIPEOUT』の続編。

プレイヤーは、反重力マシンを操り6つのコースでレースを繰り広げる。地面から完全に浮いた状態のマシンは、独特の浮遊感を持ち、スピーディーなレースが楽しめる。

さらに、2050年代の未来を想定したコースやマシンのデザイン、チームロゴやロード画面の独特のデザインセンスは卓越しており、近未来という世界観を盛り上げる。

基本システムは、前作と大差はないが、レーススピードの再調整や敵チームのマシンのAI設定などが変更されており、好評だった壮快感をそのままに、より遊びやすくなっている。さらに詳しく前作と比べてみると、レーシングクラスが2から4に、レースに出走するマシンの台数が8台から12台に、そしてサーキット数が7から8にと、細かい調整以外にも大幅にパワーアップしている。



▲美しい光の尾を引くＡＧマシン。この疾走感は病みつきになるはず。

ジェットコースターに乗っているような疾走、混沌とした未来を感じさせる演出、そしてそのレースの臨場感を煽るテクノサウンド。『WIPEOUT XL』は、映画の『アキラ』や『ブレードランナー』のような静寂と退廃的な未来感覚を味わえる、他のレースゲームとはひと味違った魅力を持ったレースゲームだ。

アイテムを駆使して上位を狙え

『WIPEOUT XL』でテクニックと共に重要なのがアイテム。コース上のアイテム起動グリッドを通過するとアイテムを使用可能な状態になる。

アイテムの数は全部で11種類。ミサイルや空中地雷、電磁波などを発射したりすることで敵機を足止めするアイテムと自機のシールドの回復や加速力を上げるパワーアップアイテムの2つに分けられる。テクニックでは追い抜けそうにない敵マシンには容赦なくアイテムを使い、レースというサバイバルを生き残る。それが、『WIPEOUT XL』の醍醐味と言えるだろう。



▲美しい光の尾を引くＡＧマシン。この疾走感は病みつきになるはず。

Writer's EYE

前作と比べると、ゲーム性、操作性ともに格段にアップして、より取っつきやすい印象。自機のバーニアから光の帯が尾を引き、背景は多民族的な看板や建物が建ち並び、演出の面で印象に残る部分が多い。

サーキットやダートを走るクルマのレースゲームにはない、ゲーム全体が醸し出す雰囲気がたまらない1本だ。（石井誠）



▲クラブ感覚あふれるオープニングムービーも必見。

Maker's Voice

タイヤのないAG（アンチグラビティ＝反重力）マシンを操って中を飛ぶように滑走する。武器で敵機を破壊することも可能。ダメージを受けるとシールドが減少、自爆する危険性も。英国3大テクノグループによる楽曲はプレイヤーを高揚させる。より速く、より美しく。究極のハイスピード反重力バトルレーシング。

メーカー公認マル秘テクニック

メニュー画面で、L1とR1とセレクトを押しながら以下のコマンドを入力すると隠しサーキット、隠しクラス、隠しチームが登場し、自在にプレイ可能になる。

●ファントムクラス登場…△、[illegible]
●全ての隠しクラス、隠しコース登場…[illegible]、△、[illegible]
●隠しチーム出現…×、×、×、×、[illegible]、△、[illegible]



◀レースのスピードが上がる「ファントムクラス」



▶謎の多い隠しチーム、「Piranha」が使用可能に。

破壊を重視した大陸的レースゲーム

PS DESTRUCTION DERBY 2



■プレイステーション ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■'97年2月21日発売
■5800円（税別） ■1人プレイ専用 ■ネジコン対応

おすすめPOINT　[illegible]　ストレス解消　アメリカンテイスト

壊れるか？　まだ走れるか？ この緊張感がレースをより熱くする

本来、レースゲームは「速く走る」ことにゲームの目的があり、速く走ることこそがレースゲームの醍醐味であるはず。しかし、このゲームは、速く走ることよりも敵車を破壊することに重点が置かれたレースゲームである。

続編ということで、パワーアップした部分は、クルマの壊れる演出。前輪が外れ、ボンネットが飛び、エンジンが火を噴くなど前作よりも壊れ度が上がっている。もちろん、ゲーム性も大幅な変更が行われている。前作では、トラックを回る程度だったレースが、より長いコースを走るようになり、よりレースチックになったこと。

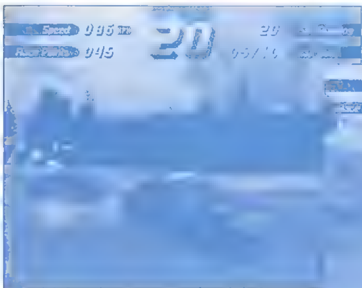
とはいうものの、起伏の多いコースでは、クルマが飛び跳ね、激しく横転するなど、その破壊にかける部分は前作以上にグレードアップしている。

レースの目的は、いかに自分のクルマのダメージを押さえつつ敵車を壊し、さらに速くゴールするかというもの。この「壊されずに壊す」という微妙なかけひきが、よりゲームとして熱くなれる部分なのだ。

さらに、クルマを壊さずにひたすら速く走る「ストックカーモード」も用意されているので、レースゲームとしての遊びの幅も広がっている（と、言ってもぶつけられればクルマは壊れる）。



▲レースらしいゲームモードも増え、前作よりもレースゲームらしくなった？





◀壊れるアクションもさらに派手になり、ストレス解消にはもってこい！

▶新しくなったコース上には、ジャンプポイントもあり破壊も激しさを増す。

日本人では考えつかない、アメリカンテイスト満載の自動車破壊ゲーム。とはいえ、余談になるが開発、およびモチーフとなっているカーレースはイギリスがモデルになっている。ライン取りやブレーキング、ドリフトなどテクニカルなことは一切考えずに、ひたすらクルマを操りたい、壊したいという欲望がある人には特におすすめ。いかにぶつからずに大事に走るかを考えるストイックなレースゲームでは味わえない、豪快さとパワフルさ、そして迫力とハチャメチャさを合わせ持ったレースゲームは他にない。

この破壊感覚は、ツボにはまれば、病みつきになること間違いなしだ。

Writer's EYE

ただクルマを壊すゲームと思ってプレイしてみたが、「壊す」と言う行為の奥深さを学ぶ結果になった。できる限り敵車の角を狙ってぶつけて回転させるかによって点数がつくというシステムだが、なかなかうまくいかない。下手をすると、速く走るだけのレースゲーム以上の奥深さを持っているのでは？　と思えてくる。不思議なゲームだ。

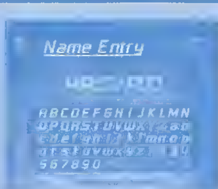
（石井誠）



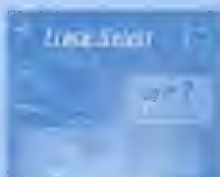
▲いかに敵車をうまく回転させるかがなかなか難しいところ。

メーカー公認マル秘テクニック

隠されているコースをプレイすることができるウラワザ。「WRECKING RACE」か「STOCK CAR RACE」でチャンピオンシップを選択し、ネームエントリー画面で「MACSrPOO」と入力。そして、一度メニュー画面に戻り、「STOCK CAR RACE PRACTICE」を選ぶと隠しコースを含めた全コースが選択可能になる。



▶ネームエントリー画面で「MACSrPOO」と入力。



◀いかに敵車をうまく回転させるかがなかなか難しいところ。

Maker's VOICE

レースと格闘の要素を兼ね備えたサバイバルカーバトルという大胆な発想でユーザーの度肝を抜いたシリーズの第2弾。レースしながら破壊するのか？破壊しながらレースをするのか？車が宙に舞い、激しく横転することも。シリーズのウリ、「デストラクション・ダービーモード」では、敵車を破壊することだけが目的なのだ。



バーチャルを越えてリアルに！

RCカーにトライ!!

「そろそろレースゲームも飽きたけど、実車は買えないからなー」と悩んでいるクルマ好きの人に勧める次のジャンル、それがラジコンカー（以下RCカー）。このコーナーでは、まだまだマイナーだけど、熱い戦いが楽しめるRCカーの魅力に迫ってみよう。

オモチャと思って甘く見るなRCカーはこんなに奥が深い！

今は、かなりリアルなレースゲームがたくさん発売されて、ゲーム内でのセッティングやドライビングテクニックなども本物に近い感覚で楽しめるようになった。そして、ゲームの中の自分のクルマを納得のいくまでチューニングすることもできる。しかし、ゲームの中に存在するクルマは、自分の物であって自分の物でない感覚を味わっている人も多いだろう。そして、そういった人たちは、実際にクルマを運転してみたかったり、自分のクルマがほしくなったりしているはず。しかし、実際はそう簡単にクルマが買えるわけはないし、クルマに乗るためにはためには免許も必要になる。現実の壁を越えられずに、「自分だけのクルマを持って、自由に走らせたり、改造したりしてみたい」そう思ってる人におすすめしたいものがある。それが、RCカーだ。

RCカーを始めると、ゲームにはない「自分のクルマを持っている」という感覚が味わえるし、実際に好きなだけ改造したり、走らせたりすることができる。それも、実際のクルマよりも気軽に、そして簡単にレースなども体験できてしまうのだ。

もちろん、ゲームソフトを買うのに比べれば多少高めになってしまうが（現在、標準的なRCカーを買って走らせるためには、最低3万円くらい必要）それでも自分のクルマを持てることの意味は大きい。ゲームの中のクルマと違い、自分のＲＣカーは、愛着を持つ度合いが大きく違うのだ。そして、もうひとつ言えることが、ゲーム以上の奥の深さである。いくらゲーム内で細かいセッティングができても、実感として伝わることはすくないし、走らせるという意味でも制約が多い。

このコーナーでは、実際のクルマとレースゲームのクルマの中間に位置し、クルマとレースを基準とした場合に外せない「走らせる楽しみ」を味わうことができるクルマ、ＲＣカーの魅力と奥の深さを紹介していきたい。





▲◀実車同様のテクニックを駆使して走らせることが可能なＲＣカー。手軽に楽しめ、やり始めれば奥が深い趣味なのだ。

RCカーの楽しみ①

好みのカラーリングで個性的に走ろう！

レースゲームをやっていてもの足りないと思うこと、そのひとつにマシンのカラーリングが挙げられる。用意されたデフォルトの中に自分の気に入ったカラーリングがなく、なんとなく妥協してしまったこと。また、細かくセッティングやチューニングをして自分のクルマとして使ってるものの、色が変えられなくてオリジナルティをもたせられなかったこと。こういったことは誰でも一度は経験しているはずだ。

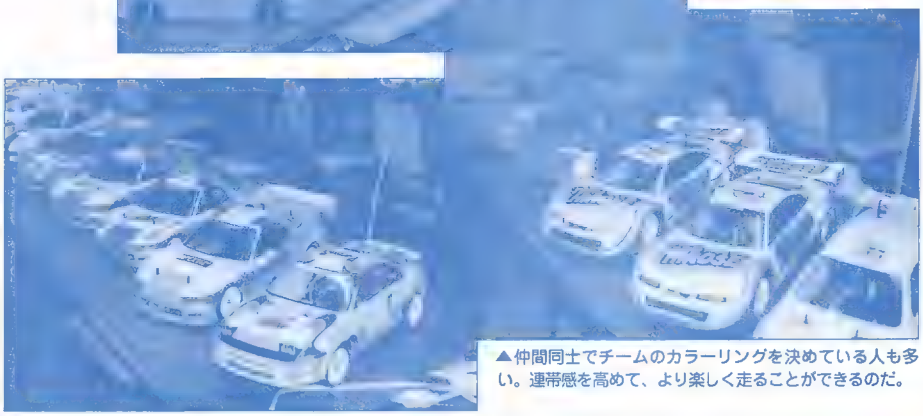
RCカーを楽しむうえで、「自分のクルマだ」と愛着を持てる部分のひとつとして、カラーリングの自由さが挙げられる。現在のRCカーのボディは、ポリカーボネートという透明の素材で作られており、それを自分で塗装して使うのが一般的になっている。このボディは、アニメのセル画と同じようにボディの裏側から塗装するようになっていて、その特製を生かすことによって、自分の好きなマーキングや絵を奇麗に描いたりすることができるのだ。そして、ボディの交換も容易で、ちょっとした手を加えることで、よほどサイズの違うボディ以外は載せ代えることが簡単にできてしまう。

そういった点では自由度が高く、また「自分だけのマシン」ということで個性を出しやすい。もちろん、そういった個性を全面に押し出せば、より自分のマシンに愛着をもつことができるし、走らせることがより楽しくなるのは確かなのだ。





◀▲ずらりと並んだカラーバリエーションの数々。好きな実車を忠実に再現するもよし、全くのオリジナルにするもよし。そこに規制はまったくないのだ。



▲仲間同士でチームのカラーリングを決めている人も多い。連帯感を高めて、より楽しく走ることができるのだ。





[illegible]

● 車種やジャンルも多種多様 ●

[illegible]

RCカーの楽しみ 2

自分の走りに合わせたマシンを作る



今回協力していただいたRCショップの店員の方に、RCの楽しいところはどこかと聞いたところ、「うまくいかないところがたまらなくおもしろい」との答えが返ってきた。頭の中の考えどおりになかなか走らせられなかったり、思ったようなチューニングができなかったりするところが楽しいというわけだ。



▲▶左がただ組んだだけのノーマル車、右が同じシャーシをベースにチューニングを重ねたRCカー。自分のRCカーに、愛着とこだわりを持って制作された世界に一台だけのクルマ。この手触り感はゲームでは絶対に味わえない。

RCカーを改造するには、自分の走り方や好みが大きく影響してくる。ドリフト重視や高速仕様、コーナリング重視など改造の方向性やセッティングの幅は広く、一概に最高といわれるセッティングが存在するわけでもない。どんなRCカーにするかを考えて、そのためのチューニングを施す。そして、自分の思うようなセッティングをするための試行錯誤が始まる。たくさん発売されているパーツ類の中からベストと思うものをチョイスし、調整を繰り返す。それらの行動の中には、ゲーム内で走らせるクルマとは比較にならないくらいの奥の深さと、自分のマシンに対する愛着が存在する。

自分のマシンを自分が運転するために改造する。その改造方法は、人それぞれ違うし、まったく同じになるということは皆無といえるだろう。さらに、完璧なチューニングなどというモノはどこにもない。

オリジナルのカラーリングを施したボディから、自分の理想とこだわりを含めたシャーシの改造。中身も外見も同じモノがあり得ず、さらに自分が思うようにならない面白さ。そこが、RCカーがレースゲーム以上に楽しめるポイントといえるだろう。

RCカーの楽しみ 3

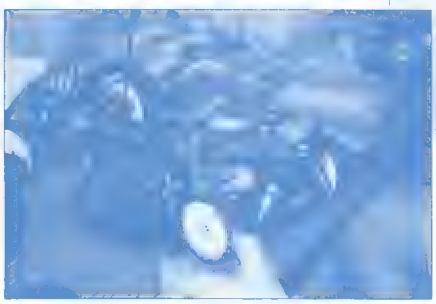
自分で調整し、自分で走らせる

RCカーの醍醐味といえば走らせることにつきる。時速は40キロぐらいだが、タイヤがあってサスペンションがあり、実車同様の迫力ある走りが楽しめる。先に述べたチューニングに関しても「走らせる」ためのものであり、走らせなければRCカーではない。

レースゲームの中の自分のクルマは、ぶつけてもキズがつくこともなければ壊れることもない。しかし、RCカーは、ぶつけてしまえばキズもつけば壊れもする。ぶつけてしまう原因だってさまざまだ。例えば、腕が未熟なのに速くしすぎてしまえば操作しきれずにぶつけてしまうし、いくら腕がよくても思うように走らせられるように調整してなければクラッシュしてしまうこともある。まして、自分が手塩をかけて作り、改造したマシンが壊れてしまうのはどんなドライバーでもいやなことに違いない。そういった、悲劇をおこさないためにも、ドライバーは微調整を施して、ドライビングの腕を磨く。

速く走らせたい、うまくなりたい、でも壊したくない。そういったジレンマが、RCカーをより奥深いものにしているし、楽しいものにもしている。





◀▲一般開放されているサーキットで、自分のマシンの調整に余念がないドライバーたち。この作業も、実は楽しいひとときなのだ。

実際に、RCカーがバッテリー1本で走る時間は約10分くらいといわれている。走行時間という点で見れば、レースゲームのプレイ時間とそんなに大差はないが、その10分に対しての気持ちの入り具合はゲームの比ではない。ドライバーたちは壊さないため、速く走らせるためにたくさんの工具や部品を持ってサーキットで走行する。RCカーは、ゲームに比べると手軽ではないし、お金のかかる趣味だ。しかし、それを差し引いても「走る楽しみ」と「作る楽しみ」のふたつをユーザーに提供しているといえるだろうし、その奥深さは、レースゲーム以上に手応えがあり、印象の残るものであるのも確かなのだ。



▲走りを極め始めると、ボディが走りに与える影響が分かってくる。

RCカーの楽しみ④

手軽にレースが楽しめる

自分のマシンがチューニングによってランクアップし、ドライビングの腕も上がってきたら、その腕を試してみたくなるはず。そして、その腕試しの場がレースだ。

RCカーのレースに出るために必要な資格は、自分のRCカーを持っていることだけ。免許もいらなければライセンスもいらない。しかし、実物のクルマのレースのような緊張感と充実感を楽しむことができるのだ。

自分で作ったマシンで参加し、自分のドライビングでレースに挑む。何十台も参加するレースでいい成績を残すのは容易ではないだろうし、相当の練習が必要になるのも事実。そして、マシンのデキやドライビングテクニックではどうにもならない運がからむのがレースだ。

この面白さは、体験したものにしか分からないだろうし、もしRCカーに興味があるのなら、一度近くのサーキットで行われるレースを見てみるといいだろう。その雰囲気と面白さがダイレクトに味わうことができるはずだ。

基本的に、RCカーのレースはランク別に分かれているため、初心者でも気軽に参加できるようになっている。クルマが好きで、レースゲーム以上の刺激を求めているなら、一度RCカーのレースを見て、RCカーを始めてみてはどうだろうか？　RCカーの魅力に触れれば、レースゲームも今まで以上に楽しむことができるかもしれない。



▲◀今回撮影を協力してもらった「田無RCサーキット」のコース。この日、レースは開催されていなかったが、上級者の華麗な練習走行を見ることができた。



▲コースの端に設営された操縦台。コース全体が見えるこの場所に立って自分のマシンを操作するのだ

RCもハイテクの時代

最近、RC業界で話題を呼んでいるのが、「コンピュータプロポ」。コンピュータを導入し、舵角やスピードの調整をより高い精度で伝えられるようになっている。それによって、より高度な運転が可能になっている。ちょっと前までは考えられなかった技術がRC業界にも導入され始めているのだ。



◀プロポの横にある液晶画面に細かな設定が表示される。走りを極めるために生まれたハイテクの産物だ。

SHOP紹介

田無RCサーキット

今回RCの撮影に協力していただいたのが、東京都の郊外、田無市にある田無RCサーキット。昨年の12月に開店したばかりの新しいサーキット併設のショップだ。屋内に設営されたサーキットは、初心者でも楽しめるコースレイアウトになっている。

月に1～2回程度レースを開催しており、RCカー好きの店員さんがいろいろと相談にのってくれる明るい雰囲気のお店だ。

サーキットのすぐ近くには、予備のパーツとRCカーキットを販売するショップがあり、格安のRCカー入門セットの販売もしている。

サーキット利用料金
平日基本利用料金（1時間）
…700円（女性、学生は400円）
延長料金（1時間）
…600円（女性、学生は300円）
土、日、祝日利用料金（1時間）
…1000円（女性、学生は600円）
延長料金（1時間）
…800円（女性、学生は400円）

その他、パック割引あり

8月のレース日程
8月14日(金)…スプリント&ロングランレース
PM9:00集合（レース参加費／1,500円）
8月30日（日）…SEA DAY'Sレース
AM8:00集合(レース参加費／2,000円)
※見学は、無料です。

住所　東京都田無市芝町5-8-2　田無[illegible]内
TEL：0424-51-8110
FAX：0424-51-8114



▲取材に協力してくれたスタッフの方（右が店長さん）。それぞれ手に持っている愛車でレースに飛び入り参加するほどのRC好きだ。

セガサターンで体験！ ワールドワイドレースゲーム 4タイトル!!

ラリーをはじめとしてストックカー、2輪レースまで、セガサターンからリリースされてきたレースゲームは様々なバリエーションでプレイヤーを魅了してくれる。

大自然と一体化するダイナミックな走りを！

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS

SS

セガラリー　チャンピオンシップ　プラス



■セガサターン　■セガ・エンタープライゼス　■'96年9月20日発売
■2800円(税別)　■1〜2人プレイ　■セガモデム対応
■マルチコントローラ対応　■レーシングコントローラ対応

おすすめPOINT　アーケード感覚　こだわりのセッティング　通信対戦

路面のコンディションをダイレクトに体感できる ラリーの魅力をあますことなく再現した傑作!!



アーケードでも好評を博し、現在は『2』が稼働中という本作品は、ラリーという大自然を舞台としたレースを題材として、過酷かつダイナミックなラリーの魅力をあますところなく再現することに成功したものだ。普段は中継などでしかお目にかかる機会のないラリーが誰でも簡単かつすぐにプレイできるというのが、本作品がウケた理由のひとつといえるだろう。

もちろんそれだけが人気の理由ということはない。最大の理由はラリーというレースの楽しさをダイナミックな形でストレートにプレイヤーに伝えることに成功したからだ。舗装もされていないむき出しの道なき道をパワーに任せてしゃにむに突き進むラリーカー。コーナーにかかれば絶妙なタイミングでドリフトしつつ、すぐさまカウンターを当てて脱出。路面のアップダウンはジャンプでクリアーなど、サーキットでは体験することができないラリーの要素が、本作品にはぎっしり詰まっているのだ。しかもゲーム内容に比例して操作性も優れているので、ストレスなしにマシンを操作することができる。これら複数の要素がゲームとしての完成度を高め、本作品に人気が集中することになった理由といえるだろう。

ダートコースの魅力である ドリフトを駆使してタイムを短縮！

ラリーの見せ場のひとつして、コーナーでのハデなドリフトがあげられるだろう。ともすると横滑りし出しそうな車体をコントロールし、急角度でコーナーを脱出するドリフトテクニックは、レースゲーム好きなら自分でやってみたいテクニックであり、タイムを縮めるために必要な技術でもある。ではなぜドリフトという現象は発生するのだろうか。またわざわざドリフトすることによってどのようなメリットが生まれるというのだろうか。実際レースゲームを長年プレイしている人に聞いても、感覚的にマスターしている人は多いが、はっきり答えられる人は意外と少ない。せっかく本作品をプレイするというのならドリフトについての知識を仕入れておいてもいいじゃないか。正しいコーナーリングとドリフトの方法を知っておけば、その知識を応用して今までとは違った走りも可能となるはずだ。ベストラップをさらに短縮するためにも、ドリフトについての知識をマスターしておこう。



よくわかるドリフトの意味とゲームでの応用方法

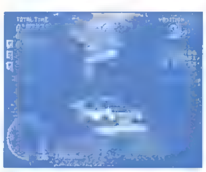
ドリフトを使えばタイムは縮まる

レースゲームをプレイしているうえでドリフトという言葉はよく耳にするが、本来のドリフトとは通常のグリップ走行よりもさらに急角度でコーナーを曲がるためのテクニック。ドリフトを使えばちょっと曲がりきれないようなコーナーでもクリアーすることができるし、コーナーでのタイムを稼ぐこともできる。とはいってもドリフト中の車輪は滑っている状態にあるので、同じ条件でドリフトしていないマシンと比べるとスピードは落ちてしまっている。それではなぜわざわざドリフトしなければならないのか？　実はこれには車重という一件無関係のファクターが深く影響しているのだ。

コーナーを曲がっている最中のマシンには、常に車体を外側に膨らませようという力（遠心力）が働いている。そしてこの遠心力の大きさはスピードと回転半径、車重によって増減する。同じスピードならば半径が小さく、車重が重いマシンのほうが遠心力は大きくなり、回転半径が同じ場合ならスピードが速く、重いマシンのほうが遠心力が大きくなる。遠心力が大きいマシンほど同じカーブで外側に膨らみやすくなり、これが実際には横Gや横滑りという形で実感されることになる。

ここで注意したいのは同じレースマシンでもフォーミュラーカーでドリフト走行を行なうものはほとんどいないということだ。これはフォーミュラーカーのグリップ力が高いことも原因のひとつだが、車重が軽いということも要因のひとつとなっている。車重が軽ければ遠心力も小さく、横滑りすることもほとんどない。ならばドリフトによってスピードを殺さずにグリップ走行をしていたほうがコーナーでのタイムを短縮できる。つまりフォーミュラーカーがドリフト走行をしないのは、できないのではなく、する必要がないからだということがわかる。

一方、一般的なラリーカーは車重がかなりある。つまり素早くコーナーを曲がろうとすると大きな遠心力が働き、結果的に外側に膨らむことになる。この膨らむ力を逆に利用して車体の進行方向を変え、スピードのロスを最小限に抑えてコーナーを脱出する技術がドリフトなのだ。ラリーカーが高速でコーナーを曲がろうという場合、ドリフトを行なうのは必然であり、このほうがグリップ走法よりもタイムアップを狙いやすいということがわかるだろう。横方向に働く遠心力を利用することでマシンの進行方向を急激に変更させるドリフトは、ラリーカーなどのマシンの特徴的な走法ということなのだ。ただしマシンを滑らせなければならないのでマシンコントロールを失いやすく、適切な操作を行なわないとスピンしてしまう危険性もはらんでいる。そうはいってもドリフトがきれいに決まったときの達成感には代え難いのだが……。



◀通常より車重のあるラリーカーのほうがドリフト状態に移りやすい。遠心力がより働くのが主な要因。

ドリフトの使うときの利点と難点は？

では具体的なドリフトの方法だが、コーナーに入ってステアリングをきりつつ、急激なブレーキングによって一時的にタイヤをスリップさせる。こうすることでタイヤはグリップを失い、横方向に働く力（遠心力）の影響を受けてスピン状態に入ろうとする。ここで何もしないと本当に車体はスピンしてしまうのだが、このときにステアリングを曲がりたい方向とは反対側にきるようにする。いわゆる逆ハンというものだが、これによってタイヤのグリップ力が回復し、車体が横滑り状態から前方に進むようになるのだ。これでスピードのロスを最小限に抑えつつマシンの進行方向を変更するドリフトは完了したことになる。

ここで注意したいのはドリフトに入るためには自らスピン直前の状態にしなければならないことだ。この状態からドリフトへと適切な車体コントロールを行なわないと、マシンはスピン状態となり大幅なタイムロスとなる。スピンを阻止するための逆ハンをあてるタイミングが重要になるわけだが、これは何度も練習することで自分なりにマスターするしかない。まずは何度もコーナーに挑戦することだ。



▶スピン状態を回避するための逆ハンだが、あまり長くきっている必要はない。ドリフト状態から回復するまできり続けていると、かえって車体のコントロールを失ってしまうことがあるからだ。



◀ドリフトからの立ち上がりで車体がふらつくようだったら、あわてずにアクセルを戻しスピードをダウンさせること。ステアリングをフリーにし、コントロールが回復してから操作しなおすように。

大自然のなかにつくられたトリッキーなコースを疾走する

マシンが走るコースは自然の中に敷設されたものが多いので、未舗装な部分があるのはもちろん、アップダウンあり見通しの悪い場所ありと、サーキットでのレースに馴れたドライバーにとっては異色なコースであるに違いない。ただしこれがラリーコースの基本であり、こればかりはこんなものだと思うしかない。それでもしばらくしてラリーの楽しさがわかってくれば、コーナーの曲がりかたやジャンピングスポットのこなしかたなどもわかってくるはず。大自然を肌で感じることのできるラリーの醍醐味をコースから感じ取ることができるようになれば、一人前のラリードライバーということができるだろう。そこまで行き着くには練習をくり返すしかないのだが……。



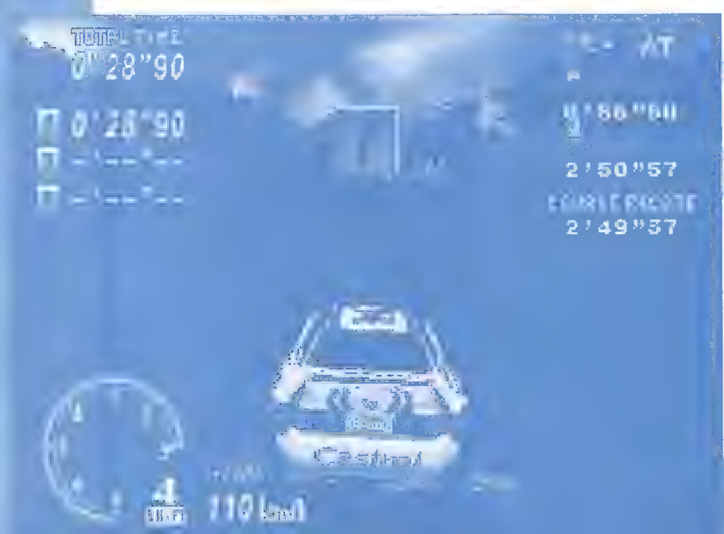
▶アフリカのサファリをイメージしたようなコースは、左右をうっそうと茂った樹木によっておおわれていて視界が遮られてしまっている。コーナーの先のラインが読めないので、オーバースピードで突っこまないようにしたい。



◀路面がまったく舗装されていないので、グリップ力が格段に悪くなっている。ちょっとしたステアリングミスでもスピンする可能性があるので、コーナーでは繊細かつ的確な操作を行なわなければならない上級コースだ。

コースの先の先を読むことが重要！

見落としがちではあるが、コーナーの手前に来るとナビゲーションマークが表示される。これは次に来るカーブの情報を表示したものであり、視界のきかないコースであってもこのマークの指示に従えばいいようになっている。もちろんコースを覚えてしまえばナビゲーションマークの存在は無用の長物となるが、それまではいろいろと世話になることもあるはず。マークが表示されている時間は短いので、コース手前では見落とすことのないようにしたい。ゲームではナビゲータはいないので、プレイヤーがチェックするのだ。



◀画面中央上部に表示されているのがナビゲーションマークと呼ばれるもの。表示内容によって4種類のマークが使い分けられることになる。

DESERT

アフリカのサファリ地帯をイメージして設計されたコース。全体的な難易度は低いもののところどころには連続カーブやヘアピン気味のコーナーが用意されているので、そこを上手くクリアーできるかどうかが勝負の分かれ目となるだろう。コースのほとんどが未舗装の悪路なので、グリップ力は低めになっている。



FOREST

アメリカのヨセミテ国立公園をイメージして設計されたコース。うっそうと茂る樹木のあいだを縫うようにコースが続いている。しかしコースコンディションは舗装路と悪路が入り交じった山岳コースであり、アップダウンとジャンピングスポットに悩まされることとなるだろう。美しい景観に見とれているヒマはない。



MOUNTAIN

イタリアのコルシカ島をイメージして設計されたコース。街並みを抜けると海岸線沿いに伸びるコースが待っているのだが、道幅は狭く、山岳コースへと続くようになっている。大半の道は舗装されているとはいうものの、かなり難易度の高いコースである。特に山岳地帯での急激なコーナーリングには注意すること。



LAKE SIDE

北欧の湖畔に広がる田園地帯をイメージしたコース。路面は一切舗装されておらず、細かいコーナーが連続してあるなど、全コース中、最も難易度の高いコースといえるだろう。ただしこのコースをクリアーすることができれば、ラリードライバーとして一人前のテクニックを身につけたと思っていいだろう。



走りにこだわるなら、セッティングにもこだわれ

路面コンディションがマシンの挙動にダイレクトに影響するラリーマシンだからこそ、車体のセッティングは自分の好みで行ないたい。そんなこだわりのドライバーはカーセッティングモードで車体のセッティングを変更することをおすすめする。変更可能な項目はトランスミッションの種類、ステアリングの切れ角、タイヤのグリップ力、サスペンションの硬さ（フロント、リア） となっている。トランスミッションをＡＴに設定すれば初心者でも簡単にラリーカーを操作することができ、ステアリングの切れ角を変更すれば同じ量を動かしてもマシンが反応するクイックさが変わってくる。さらに路面の状態によってタイヤのグリップ力やサスペンションの硬さを変更すれば、自分好みのラリーカーにセッティングし直すことができるのだ。どんなコースでどのセッティングがいいかはプレイヤーの好みやクセによって千差万別となる。だからこそ何度もコースを走り、セッティングを変更することで、自分なりのベストセッティングを見つけるしかない。セッティング次第でマシンの挙動がガラッと変化してしまうのでいろいろ試してみることだ。



3種類のモードで、ラリードライバーの実力を発揮！

ラリーの楽しさを充分に楽しんでもらえるように、本作品には３つのモードが用意されている。それぞれのモードによってレースの条件が変わってくるが、ラリーの楽しさという本質的な部分は保たれたまま。だからこそまずはコースコンディションをおぼえるようなつもりでためしてみるといいだろう。コースレイアウトをおぼえたり、コーナーの特徴を把握しながら走ることもラリードライバーとしての大切な仕事のひとつ。そして満足できるまでになったら実際のレースに参戦してみるのだ。コースのコンディションをおぼえるならばタイムアタックモードのフリーランがおすすめ。タイムを気にせず好きなだけコースを周回できるので、コースのクセを何度でも試すことができるからだ。自分のテクニックをレベルアップさせてからのほうがラリーの楽しさがわかるというものだ。



▲フリーランを選択すると、コースを何回まわったとしてもゲームが終了することはない。だからこそ練習に最適であり、コースコンディションを把握するのにピッタリなのだ。納得のいくまで走りこむことで、自分自身のテクニックをレベルアップさせよう。

Writer's EYE

実際に体験することがほとんどできないラリーを手軽に体験できるというところに、まず１点。さらにおざなりな作りではなくラリーのテイストを生かしていることに3点。個人的にはジャンピングスポットが好きなのだが、ジャンプ中のマシンの挙動もいかにもなのでさらに追加点。総合点としてはかなりな点数となることはまちがいない。

（渡邉洋三）



▲ラリーの醍醐味を存分に楽しませてくれるのが最大の魅力だ。

Arcade



制限時間内にチェックポイントを通過しながら、コンピュータの操るライバル車と競い合うモード。制限時間がゼロになる前にチェックポイントを通過しないとゲームオーバーとなるが、プレイヤーのラップタイムが優秀ならばネームエントリーができるので、上位入賞をめざしてみよう。

Time Attack



時間制限のないサターンオリジナルモード。プレイヤーは1周あたりのラップタイムを縮めることを目的として走ることになる。このモードではカーセッティング画面で変更したマシンを使うことができるので、いろいろセッティングを変更したうえで自分に最適なセッティングを見つけるといいだろう。

2P Battle



人間を相手に対戦することのできるサターンオリジナルモード。このモードでもカーセッティング画面で変更したマシンを使用することができる。レースには2種類あり、2分割された画面上でそれぞれのマシンを操って行なうことになる。この他の対戦としては通信を使った対戦を行なうこともできる。

Writer's VOICE

キミはオフロードを体感したことがあるか？　もしなかったらこの『セガラリー』で体感すべし。ラリー特有のドリフトテクニックを駆使し、超上級コースを制覇しよう。走りのコツはロード・リーディング。先のコーナーの状況を読み切ることだ。キミの熱い走りをまってるぜ！

（ＣＳプロモーション部　山崎）

レース界を席巻した名車がコースに集う！

SEGA Touring Car Championship

SS

セガ　ツーリングカー　チャンピオンシップ



■セガサターン　■セガ・エンタープライセス　■'97年11月27日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■マルチコントローラ対応
■レーシングコントローラ対応

おすすめPOINT　名車を揃える　テクニック重視　通信による対戦

通信ネットを介してワールドワイドなレースを展開！ 世界の強豪を相手にプレイヤーの腕を見せつけろ！！

レースゲームを長いことやっているとコンピュータ相手では物足りなくなってくる。かといって対戦モードはふたりだけでしかプレイできない。レースに参戦するマシンひとつひとつに人間のドライバーがついていれば、さらにエキサイティングなレース展開が望めるはずなのに……。以上、レースゲーム好きのプレイヤーが陥りやすいジレンマといえばこんなものだろう。しかしそんなジレンマを吹き飛ばすべく発表されたのがこの『セガ　ツーリングシップチャンピオンシップ』だ。

このゲームの特徴は通信対戦を前面に押し出した構成をされていることにある。モデムによって全世界に張り巡らされた通信網にアクセスすることで、見ず知らずの相手とコース上で争うことが可能なのだ。ネット対戦は他のゲームでも行なわれているが、本ゲームはその規模がけた違い。97年12月25日にはグローバルネットイベントと称して全世界のドライバー達が電脳サーキットに募り、腕を競うイベントが開催されたほどだ。これこそレースゲームの進化の方向性といえるだろう。



▲コンピュータ相手とは一味違ったレースが展開するのが特徴といえる。



▲avex traxをはじめとするクラブ系サウンドがレースをヒートアップさせる。



全世界のライバル相手にレースエントリー

いくら細かいルーチンを用意したとしてもコンピュータ相手のレースではどこかに限界がでてしまう。その限界を人間というソフトウェアを導入することで打破することで、さらにゲームの可能性を広げることに挑戦した作品。

ベストラップを出すためのベーシックテクニック

車種による性能差を見極める

本ゲームに登場するマシンは2種類あり、それぞれ駆動系の違いによって区別されている。そしてこの違いがマシンの挙動に大きく影響を及ぼすことになるのだ。4WDは4輪すべてが駆動する形式であり、ステアリングが安定しているのが特徴。少々荒っぽいコーナーリングでもなんとか曲がってくれるので初心者向けのマシンといえるだろう。対するFRは後輪のみを駆動させる形式であり、急激なハンドリングをするとバランスを失ってマシンがふらついてしまう。正確かつ繊細なハンドリングが要求されるが、その分パワーは上なのでドリフト走行を行ないたいという上級者にはピッタリといえる。自分の腕を見極めたうえで、マシンを選択するといいだろう。

車体の荷重バランスを把握する

ゲーム中はわかりにくくなっているが、ゲームに登場するマシンは実車のパラメータを元に挙動や走行性能が再現されている。つまりコーナーでのブレーキングでは前後の車輪にかかる荷重バランスによってコーナーリング性能が変化してくるのだ。たとえばコーナー直前のブレーキングで減速した場合、フロントに荷重がかかることで前輪のグリップが増し、ステアリングの切れ角が大きくなる。反対にコーナー脱出でアクセルを踏んだ場合は、リアに荷重がかかることで前輪のグリップが減り、アンダーステアを起こしやすくなりコースアウトの危険性も発生するのだ。この減少は急激なブレーキ、アクセルワークのときほど発生しやすくなるということもおぼえておきたい。

特徴的な名車がエントリーしている

本作品には、実際のレースにおいても活躍している名車がエントリーされている。ゲームに登場するマシンは実車の走行データを元に挙動が再現されているので、名車のドライバーとしてレースに参戦できるというわけだ。ただし優れたマシンほど、状況によっては扱いやすくも扱いにくくもなる。あらゆる状況において常にベストランをさせてこそ名ドライバーと呼ばれるにふさわしい。名車の性能に振り回されず、逆に押さえつけてしまうほどのドライビングテクニックが要求されていることも忘れずにいたい。



トヨタ　スープラGT

直列4気筒DOHCターボからくりだされるパワーにより、6000回転で450hpをマークするこのマシンは日本が誇るストックカー。扱いやすさでも定評あり。

LENGTH：4520mm
WIDHT：1910mm
HEIGHT：1200mm
WHEELBASE：2550mm
WEGHT：1100kg



アルファロメオ　155V6TI

2.5リッターV6エンジンの大排気量は12000rpmをパワーバンドとして疾走する。セミATミッションも高性能であり、MT車に引けを取らないほど。

LENGTH：4620mm
WIDHT：1798mm
HEIGHT：1355mm
WHEELBASE：2540mm
WEGHT：1040kg



オペル　カリブラ　V6

155V6TIと同性能のエンジンを搭載しながらも、より低回転域でのパワーバンドを実現させたマシン。空力抵抗を考慮した流線形上のボディーが特徴。

LENGTH：4673mm
WIDHT：1766mm
HEIGHT：1285mm
WHEELBASE：2605mm
WEGHT：1040kg



AMG　メルセデス　Cクラス

メルセデスによるストックカーは2.5リッターV6、24バルブエンジンを搭載。他のマシンと遜色のない高性能なマシンに仕上がっている。

LENGTH：4666mm
WIDHT：1789mm
HEIGHT：1280mm
WHEELBASE：2690mm
WEGHT：1040kg

Writer's EYE

実際のマシンからデータ収集した影響かもしれないが、高速域からのブレーキングを行なうとリアが流れる流れる。ちょっとブレーキングポイントをミスッただけで車体のコントロールを失いそうになるので、第1コーナーでつまづくと復帰するのが難しい。ま、腕が悪いといわれればそれまでですが、もうちょっと遊びやすい部分があってもよいかなと思います。せっかく名車に乗れるんだし。

（渡邊洋三）



▲スタート直後はいい調子で走っていても、第1コーナーで順位を落としてしまいがち。

コーナーの基本はグリップ走行で

車体のコントロールを失わないためにもコーナー前での減速は絶対必要。そのためには適切なブレーキングを行なわなければならない。コーナーにさしかかったらアクセルを離すか、シフトダウンすることによって減速。出口付近から加速しつつコーナー脱出というのが基本となる（グリップ走行）。わざとリアを滑らせてコーナーを脱出するドリフト走行もあるが車体のコントロールを行なうのが難しく、コーナーからの立ち上がりもグリップ走行のほうが早いことが多いので、基本的にはグリップ走行でクリアーすることをおすすめする。ただしコーナーのR径が小さい場合などはドリフトを活用したほうが早いこともある。要はそのときの状況しだいだ。

立ち上がりの挙動

コーナーの立ち上がりや急激なハンドリングで車体がバランスを崩してしまうことがある。このとき慌てて体勢を立て直そうとステアリングをきると、ますますコントロールを失うことになりかねない。この場合はまずスピードを落とし、無理にステアリングを操作しようとしないこと。すぐに車体は安定するようになる。

Maker's VOICE

このソフトは、グラフィックから走行性能のリアルさまですべてにおいて妥協を排した本格指向なんだ。だから、次のことを守ればきっと速く走れるようになるぞ。ラインどりはしっかり「スローイン・ファーストアウト」が基本だ。急激なハンドリングも危険だぞ。あと車種によっても操縦法が変わるのだ。

（セガ　CSプロモーション　山崎）

シンプルなオーバルコースがドライバーを熱くする!!

DAYTONA USA CURCUIT EDITION

SS

デイトナUSA　サーキットエディション



サターン	セガ・エンタープライゼス	'97年1月24日発売
5800円(税別)	1～2人プレイ	マルチコントローラー対応
レーシングコントローラー対応	セガモデム対応	対戦ケーブル対応

おすすめPOINT　オリジナルをアレンジ　クルマの挙動もリアル　多彩な対戦プレイ

厳しいレギュレーションに管理されるストックカーレース　マシンの性能差が少ないだけに、ドライバーの腕が必要とされる

アメリカを中心に行なわれているストックカーレース。ラップ数とタイムを競うのは通常のレースと変わらないのだが、厳しいレギュレーションのためにマシン同士の差がほとんど見られなくなってしまっている。しかも壁に囲まれた狭いコースを疾走するために、常に接触の危険を伴う危険なレースなのだ。ただしアメリカ本土でのストックカーレース熱は高く、毎年各地で開催されている。そしてなかでも高い人気を誇るデイトナ500マイルレースを元に誕生したのが本作品だ。

実際のレース同様、ゲームでも狭いコースを数十台のマシンがひしめくように走るわけだが、各マシンのスピードが平均100kmオーバーなので、当然のようにマシン同士の接触や衝突といったハプニングが発生する。ただしこのクラッシュするかしないかというギリギリの緊張感こそストックカーレースの醍醐味であり、スリリングな展開が他のレースゲームにはない興奮をかきたててくれるのだ。ひたすらラップタイムだけを目指すのではなく、レース全体を通してのライバルとのかけひきといった要素は、ストックカーレースオリジナルのものといってよいだろう。ちなみに接触してしまったマシンはボディーがへこむわけだが、これもゲームで再現されている。細かいこだわりといえばそれまでだが、このこだわりがストックカーレースの緊張感をプレイヤーに感じさせてくれるのだ。



◀コース自体のレイアウトは単純だが、同時に参戦しているマシン台数が多く、コース自体も狭くなっているので必ずしも簡単というわけではない。単純そうで奥が深いのがストックカーレースなのだ。



▶一瞬の判断ミスが接触やクラッシュにつながることもある。瞬時の判断力とそれを実行する行動力をあわせもっていなければ、ストックカーレースを完走することは難しいだろう。



◀▲マシン自体の構造もいたってシンプル。これはマシンの性能差を減らすことでドライバーのテクニックを前面に出そうというレース意図であり、かえって熱いレース展開を生み出すことになる。



WHAT'S DAYTONA ～デイトナレースの魅力



マシン能力を活かしてこそ名ドライバーとなる

マシン間の性能差が少ないとはいえ、ある程度の特徴はある。ゲーム中に登場するマシンは計8台であり、それぞれが得意とする能力、不得意とする能力を持っている。これらマシンの能力差を読み取り、その性能を最大限に生かすこともドライバーとして重要な役割となるのだ。マシンの性能差をドライビングテクニックでカバーすることも可能だが、それだけでは上位入賞は難しい。まずはマシンの能力を充分発揮させることから始めよう。

- ■ マシン01　ホーネット
  トータルバランスに優れたマシン
- ■ マシン02　ギャロップ
  グリップ重視でリアが滑りにくい
- ■ マシン03　マックス
  グリップ力と加速性能に優れる
- ■ マシン04　フェニックス
  車体コントロールが難しいマシン
- ■ マシン05　オリオール
  アンダーステアが目立つマシン
- ■ マシン06　マジック
  グリップ、最高速に優れている
- ■ マシン07　ウルフ
  車重が軽いので動きがクイック
- ■ マシン08　バランス
  ドリフトしにくく設定されている



5種類のコースのクセをつかみ、適切なレース展開を計画！

ゲームに登場する５つのコースはスピード重視のコースからちょっとテクニカルなものまでそろっている。しかもそのコースを20〜40台のマシンが同時に走るので、コースコンディションをマスターしたとしても簡単に上位に食いこめるものでもない。ライバル車との接触を極力避けつつ、的確なラインどりでコースを走らなければならないのだ。それぞれのコースを攻略するためには、そのコースの特徴を把握することが重要になる。まずはテスト走行のつもりでコースを走ってみるといいだろう。そうしながらステアリングをきるタイミングやブレーキングポイントをつかみ、本番のレースに挑戦するのだ。ただし集団でのレース展開では思わぬアクシデントがつきまとうので、信管の判断力も養うこと。

スリーセブン・スピードウェイ

ギャンブル場の一角に設けられたという設定のオーバルコースサーキット。長い直線とゆるやかなカーブで構成されている典型的なコースであり、ただ走るだけならばあまりドライビングテクニックを必要としない。そのぶん他のドライバーとのかけひきが、このコースを制するためには必要となるのだ。



ダイナソー・キャニオン

深い谷間を切り崩したうえで作られたという設定のコース。そのためコースのアップダウンが激しく、カーブの先の視界が極端に悪くなっている。終盤でのキツいカーブの連続部分では、コース壁や他のマシンとの接触に充分注意しつつ走らなければならないことをおぼえておきたい。



Writer's EYE

マシン同士の接触を前提にしたレースということで、ちょっとやそっとのラフなドライビングでは影響されないのがウリのひとつ。国内レースではなかなか見ることのできないダイナミックなレース展開も他のレースとは一線を画しているようで楽しいところ。そうはいってもキワモノということではなく、きっちりレースゲームとして成立している。

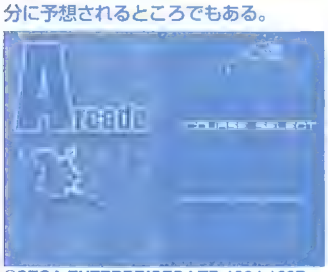
（渡邉洋三）



▲性能ではなく、ドライバー同士のかけひきでも順位が影響されてしまう。

シーサイド・ストリートギャラクシー

全コース中、最長を誇るこのコースは海岸線沿いを走るようになっている。直線部分を抜けた両端には多くのカーブが点在しているので、かなりのテクニカルコースといえるだろう。さらに狭いコース上に30台ものマシンが走ることになるので、カーブでの接触が充分に予想されるところでもある。



ナショナルパーク・スピードウェイ

世界最大規模の遊園地であるナショナルパーク内に作られたという設定のコース。数多くのカーブがあるテクニカルな部分と長いストレートのある高速走行部分の２面性を持ったコースである。どちらの特徴に合わせてマシンを決定するかは、ドライバーの好みとテクニック次第といったところだろう。



デザートシティ

広大な砂漠のオアシスであるデザートシティをぐるっと周回するように作られたという設定のコース。数多くのカーブに混じっていくつかの直角カーブが点在しているテクニカルコースである。ハンドリングとブレーキングの絶妙なバランスがものをいうベテラン向きのコースといえるだろう。



Maker's VOICE

とにかくSo Hot! So Cool! ぜひChallengeして下さい。Let's Try!　アーケードに加え、新たに2コースを追加、車種はスペックの違う8種類を用意。That's GREAT!　ＸＢＡＮＤによる通信対戦、2画面分割の2人同時対戦もHeartが熱くなる！　PowerfullなSoundもVery Gooood!!
（CS promotion/YAMAZAKI）

90年の歴史を有するレースをモニター上で体感する

MANX TT Super Bike

SS

マンクスTT　スーパーバイク



■サターン　■セガ・エンタープライゼス　■'97年3月14日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■マルチコントローラ対応
■レーシングコントローラ対応

おすすめPOINT　スピード感　トリッキーなコース　伝統レースの魅力

市街地、田園地帯、森や林など変化に富んだコースを200kmオーバーで疾走する!!

ライダーの祭典というべき二輪車レースは数多くあるが、90年という長きに渡って開催され続けているのはこのレース以外にはちょっと見つからないだろう。そんな由緒正しいバイクレースに誰でも参戦することができるのが本ゲームというわけだ。

バイクゲームといえば一時はアーケードでいくつもの機種が登場しているので、誰もが一度は筐体にまたがったこともあるだろう。しかし最近ではめっきり数が減ってしまい、なかなかお目にかかる機会がなくなってしまった。そういう意味でも『マンクスTT』は貴重な存在といえる。とくに実際のレースをベースに構成されているだけあって、往年のゲームライダーにも納得できる仕上がりとなっている。バイクといえばスピード感が命なのだが、そこはしっかり再現されている。瞬間最高時速200kmを超えるというスピードコースでのバトルはなかなかの迫力。このスピード感のあるなしでエキサイティングできるかどうかが決まってしまうのだが、充分に合格点に達しているといえるだろう。

もちろんスピード主体のコースばかりでなくテクニック重視のトリッキーなコースも用意されている。コースのアップダウンによって宙を舞うバイクの姿は少しばかりゲーム的演出が過剰とも思えるが、それをおぎなってあまりあるほどのコース展開がプレイヤーを熱くしてくれるはずだ。





◀▲ゲーム中にはそれほど注意を向けていられないが、背景もしっかり描きこまれている。マン島のことはよく知らないが、ゲームを通してマン島を近くに感じられるようだ。たまには風景に気をつけるのもいいだろう。

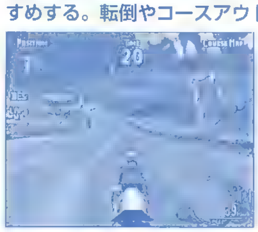
レースの舞台・マン島について

イギリス本島とアイルランド島の間に位置するちっぽけな島、マン島。総人口65000人、1周800kmほどの島だが、ここでは毎年いくつものモーターレースが開催されている。そのなかで最も有名なレースがマンクスTTなのだ。1周60.8kmを走破するレースコースは公道を利用しているため、市街地もあれば田園地帯もあり、森や林、海辺といった変化に富んだ景観を望むことができる。ただしライダー達はこのコースを平均200kmオーバーで疾走するので景色を楽しむヒマなどあったものではないのだが……。もともとマン島の先祖達は、かつて北欧の海を縦横無尽に駆け巡っていたバイキングの直系子孫であり、彼らの荒々しい魂がバイクを通して蘇ったともいえるだろう。マンクスTTは毎年5月末～6月初旬に開催され、この期間は世界各国から訪れたモーターファンによって島は埋め尽くされるということだ。



伝統イベントのスピリットを受け継げ!

荒々しい過去とエキサイティングな現代がひとつになったレースであるマンクスTTのスピリットを受け継ぐ本ゲームだからこそ、プレイする際にはまず楽しむことを念頭に置くことをおすすめする。転倒やコースアウトを気にすることなく、まずはとにかくフルスロットル状態でGO!　自らの限界を感じるほどの走りをくり返すことで、次第にマン島の伝統とスピリットを感じることができるはず。そのうえでタイムに挑戦してみるのだ。



◀緑におおわれた田園風景を突き進む。公道レースならではのヒトコマだ。



◀うってかわって市街地のヒート。場所により風景が一変するのがわかる。

ウェイト移動がものを言う。2輪車のコントロールをマスターせよ!

２輪車のコントロールするのはスロットルとステアリング。スロットルの開け閉めでスピードを調節するのはいいとしてやっかいなのはステアリングだ。バイクに乗ったことのある人間ならわかるだろうが、スピードがのればのるほどステアリングだけで曲がろうとするのは自殺行為に等しい。そのままのスピードでコースアウトするのがオチだ。高速での車体コントロールは体重移動が重要となる。曲がりたい方向に対して車体を傾けるべく、体を路面ギリギリにまで落とさなければならないのだ。『マンクスＴＴ』でもコーナーを曲がるときはドライバーが体重移動するさまを再現している。そうはいってもただ体重移動すればキレイに曲がれるといったものでもないのが二輪車の奥の深いところなのだが。

つまりコーナーのＲ径とスピードによって体重移動を加減しなければならない。スピードがのっていればいるほど、コーナリング中の車体には外側に膨らもうとする力が加わる。これを押えこみ曲がりたい方向へ車体を向けるのが体重移動なのだが、スピードによって体重移動を加減しないとせっかくのスピードが相殺されてタイムが伸びなくなってしまう。ゲーム中の体重移動は＋字キーによるので、スピードと体重移動の微妙な関係をコントローラー上でマスターしなければならない。まずは低速、そして徐々にスピードを増していき、その時々の体重移動の角度を指先に覚えこませるしかないのだ。





◀▲レースで最も難しく、かつまた最も楽しいのがコーナリングだ。コーナーリングがうまい人ほど体重移動をうまくこなしている。やみくもにキーを押すのではなく、コーナーのＲ径に合わせて微妙にキーの押し加減を変化させてみよう。

Writer's EYE

隣でも書いたが、車体コントロールの基礎は体重移動にある。だが通常のコントローラーでは微妙な加減ができず、結果的に左右に大きく身体をゆするようになってしまう。現実のバイクでこんなことをしていれば、コーナーを曲がりきれずに即激突するか、バランスを崩して自爆転倒するのは火を見るより明らか。微妙なコントロールを実現するためにはアナログコントローラーを使うしかない。　（渡邉洋三）



▲カクカクとした体重移動は、見ていてなんともいえないほどみっともない。

4つのコースと4つのモードでライダーの腕を競うべし

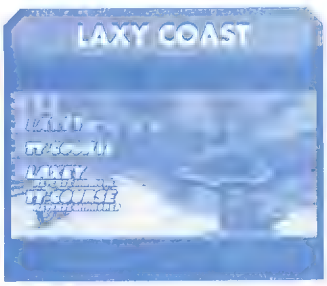
実際のゲームは4つのコースと4つのモードで争うことになる。それぞれのコースはスピードコースあり、テクニカルコースありと特徴づけられている。さらにコースによって連続コーナーやシケイン、スプーンといったしかけが施されているので、どれをとってもマンクスTTのスピリットを体験できるはずだ。

またモードについてもそれぞれ特徴があり、コンピュータの操作するライバル車とレースを行なう『アーケードモード』、3種類のレースができる『サターンモード』、自分の腕を磨くための『タイムトライアル』、さらに2P対戦がある。タイムトライアルと2P対戦以外では5位以内に入賞するとネームエントリーが可能となるのでレースのはげみにするといいだろう。

ちなみにバイク初心者という人のためにAT（オートマチック車）も用意されている。MT（マニュアル）に比べて立ち上がりや最高速に不満は残るがゲームの雰囲気を感じるのにはちょうどいい。またコーナーに挑戦するにときにもってこいなので、まずはAT車で練習するといいだろう。



▲マン島の一部を利用した『LAXYCOAST』は初心者向きコースだ。







▲サターンモードのプラクティスを選択すれば練習走行を行うことができる。





Maker's VOICE

イギリスとアイルランドの間に位置するマン島。『マンクスＴＴ』は、この美しい島孤高の島で行われている実在のレースである。長い歴史を持つこのレースをモチーフとした、エキサイティングな戦いが今、始まろうとしている…。風になれ、鳥になれ、弾丸バイクで駆け抜けろ！
（セガ CSプロモーション部 山崎）

Out Run アウトラン

小気味いい音楽にノってドライブに行こう

おすすめPOINT　5つのゴールが待っている　そりゃもーう爽快っしょ！　レーサーじゃなくてドライビン[illegible]

■サターン　■セガ・エンタープライゼス
■[illegible]　■[illegible]
■1人専用プレイ　■[illegible]

10年以上前にアーケードで登場した『アウトラン』。このゲームはレースではなく、制限時間以内にチェックポイントをクリアしていき、ゴールまでたどり着くことが目的のドライブゲームだった。

サターン版はこのアーケード版の完全移植＋αとなっている。そのできはすばらしく、当時からのマニアも納得のできばえなのだ。しかし、どんなに良かったものでもさすがに古さを感じてしまうのは確か。

メーカー公認マル秘テクニック

●動きが滑らかになる

なんとアーケード版の2倍もの滑らかさで『アウトラン』を楽しむマル秘テクニックがあるのだ。やりかたはタイトル画面で「AとC」ボタンを押しながら、スタートボタンを押してオプションに入る。するとバージョン切り換えの項目が追加されるのだ。

●アーケードモードでプレイする

セガエイジスのロゴが表示されているときに、2P側コントローラーの「AとC」ボタンを押しながらスタートボタンを押す。



◀アーケード版で大迫力だったこの石のゲートもサターンで完全再現されている。

安くてお手軽 & とってもノスタルジー

パワードリフト POWER DRIFT

車、ドライバー、コースすべてが豪快！

おすすめPOINT　まさにジェットコースター　[illegible]ゲーム[illegible]　[illegible]コースレイアウト

■サターン　■セガ・エンタープライゼス
■'98年2月26日発売　■3800円（税別）
■1人プレイ専用　■[illegible]



▶サターン版に移植されたが、音楽に一部不満の残るマニアユーザーもいるようだ。

メーカー公認マル秘テクニック

■アーケードモードのマル秘テクニック

●エキストラステージ

ABCDE各コースのいずれかで、1位を撮り続けるとエキストラステージが現れる。ちなみに、ACEのエキストラステージでは自車が飛行機に、BDコースのエキストラステージでは自車がバイクに変形する。

●戦闘機＆バイクでコースを走る

Xボタンを押しながら走るコースを決定すると、戦闘機でプレイができる。ただし戦闘機でエキストラステージを完走していることが条件。またYボタンを押しながら走るコースを決定すると、バイクでプレイができる。ただし戦闘機でエキストラステージを完走していることが条件だ。

こちらは『アウトラン』の2年後に登場したレースゲームだ。しかし、スマートでおしゃれな雰囲気のする『アウトラン』とは対照的に、この『パワードリフト』は荒々しい豪快な雰囲気を持っている。バギーに乗ったドライバーを、恐ろしいほどのスピードでアップダウンの激しいコースが襲ってくる画面を見れば誰もがそういった印象を受けるだろう。アメリカンな雰囲気の漂う画面と音楽も、豪快な印象を強めている。

すべてのゲーム機を追い抜くすごいヤツ『ドリームキャスト』

今年の11月20日に発売が予定されているセガのニューマシン『ドリームキャスト』。画像表現能力が従来の家庭用ゲーム機に比べ大幅に強化されたのは当然のこと、メモリやCD-ROMドライブといった構築部品も格段に性能の良いものが使われることになった。

レースゲームはマシンパワーの影響を受けやすいジャンルなので、『ドリームキャスト』では現行のものよりリアルで迫力のあるレースが作られるだろう。



仕様　■CPU／SH4 128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU　■グラフィックエンジン／PowerVR2　■[illegible] 16MByte　■[illegible]　■メディア／CD-ROM　■CD-ROMドライブ／最高12倍速　■[illegible]

名作たちがボクらに教えてくれたこと

Toy

誰でも遊べる
"気軽さ"が人気の秘密



チョロQ
チョロQVer.1.02
チョロQ2
チョロQ3
チョロQマリンQボート
チョロQパーク
チョロQ64

TAKARA

Arcade

タダの業務用移植では終わらない
"完成度"の高さ



リッジレーサー
リッジレーサーレボリューション
レイジレーサー

NAMCO

Sky

空中レースだから味わえる
"浮遊感"



レシプロヒート5000

XING

レーシーなアナタもきっと満足!!

傑作シリーズ

Masterpiece Series

Horse

"騎手"の気持ちになって
馬と走れる



ギャロップレーサー2

TECMO

Sea

波間と水しぶきが作り出す
"臨場感"



ウェーブレース64

NINTENDO

Mountain Pass

峠で"走り屋"としての
テクニックを磨く楽しさ



ATLUS

峠MAX最速ドリフトマスター
峠KING THE SPRITS 2

Future

"新時代"を感じさせる
未来のレースゲーム



F-ZERO X

NINTENDO

レースゲームの楽しさを極めたシリーズ第2弾！

『リッジレーサー』の続編として登場した『リッジレーサーレボリューション』。基本的なゲームシステムは前作を継承しているが、通信対戦ができたり、隠しマシンが増えていたりとさまざまなバージョンアップがなされている。

前作のシステムを継承しているということは、前作最大の楽しさであったドリフトなども当然健在で、今回も走る楽しみを味あわせてくれるのだ。

また、コースのアップダウンが激しくなっていて、それに合わせたスピードの減速、加速といったことも起こるようになった。他にもマシンがデフォルメカーになったり、使えるマシンが増えていたりといった、ちょっとしたバージョンアップがされているぞ。後のページを見てもわかるように、マル秘テクニックが満載なのだ。

全体的に『リッジレーサー』の強化版といった感じなので、前作をプレイした人なら小躍りして喜ぶゲームに仕上がっているわけだ。



◀最強のマシン「ホワイトエンジェル」。前作のデビルカーよりはゲットしやすくなった？

▼バックミラーがついたので、ブロック走行もやりやすくなった。





▲アップダウンが激しくなったためか、コースを先読みしなくてはならない。

リッジレーサー レボリューション

RIDGE RACER REVOLUTION

走る楽しさNo.1！ 通信ケーブルを使って対戦走行もできる

おすすめPOINT	隠しマシンゲットが楽しい	通信対戦が熱い！	今なら2枚買っても6000円弱！

■プレイステーション
■'95年12月3日発売
■対戦ケーブル対応(通信対戦で2人まで同時プレイ可能)
■ナムコ
■5800円(税別)
※ベスト版はオープン価格
■ネジコン対応

「リッジ」シリーズの面白さを各シリーズごとに探る

レースゲームの王様といっても過言ではない『リッジレーサー』シリーズ。これまでに3作品がPSで発売されているが、どれもゲームとして最高に楽しめるものばかりだ。

では、一体このシリーズの「楽しさ」「面白さ」となんなのか。それを各作品ごとに探ってみたいと思う。理屈なんかなくても、面白いものは面白いんだけどね。



▲グラフィックや音楽はどの作品も、そのときのレースゲームとしては最高峰。



▲現在、シリーズは3作目でストップしている。続編の登場が待たれる。

お金をかけても通信対戦すべし！

『～レボリューション』最大の売りともいうべきシステムが、この通信対戦だ。PS本体どうしを通信ケーブルでつないで、別々のモニターでプレイをする…。まるでアーケードで対戦するかのようにプレイできるのだ。レースゲームフリークにとっては最高の環境といっていいかな。

だが、PS本体からモニター（TV）まで、すべて2組み必要になるので、お金がかかるのが唯一の弱点であるのだ。しかし、モニター以外のPS本体やソフトは、友達どうしで持ち合えば通信ケーブル代しかかからないので、ある物を活用して通信対戦をプレイしてみよう。分割画面の対戦レースでは味わえなかった興奮を味わうことができるぞ。



▲通信対戦モードでのみ、『リッジレーサーレボリューション』で前作のコースを走れる。コース横の看板が『レイブレーサー』と『鉄拳2』になっている。

必要なもの

①対戦ケーブル：1500円（税別）
②プレイステーション本体
　：18000円（税別）×2
③リッジレーサーレボリューション
　5800円（税別）×2
　またはベスト版：オープン価格（税別）×2
④モニター　：?????円×2
⑤人間　：?????円×2
（お金では買えない）

※⑤以外は、トータルで10万円強で購入できるはず。また、家にTVが2台あるところも多いと思える。友達にPS本体とソフトを1本持ってきてもらえば、①だけあればOKなので、うまくいけば1500円くらいで対戦できるかも!?

メーカー公認マル秘テクニック

●使用できるマシンが8台増える

ローディングゲームの『ギャラガ'88』でパーフェクトを取る（敵　を全滅させる）。

●マシンがデフォルメされる

ローディングゲームの『ギャラガ'88』で、ムダ弾を撃たずにパーフェクトを取る（ヒット率を100％で全滅させる）。この状態をセーブすることはできない。また、通信対戦で使用することもできない。

●ドリフトコンテストモード

「1Pゲームタイプセレクト」の「タイムトライアル」を選択した際に、アクセルとブレーキを押しながら始めると、「ドリフトコンテスト」で遊べる。

●マックススピードの選択

レースモードの初級、中級、上級で1位になると、レースモードとフリーランモードで、マシンのマックススピードを選択できるようになる。



◀ローディングゲームの『キャラガ'88』。全滅を目指そう。

●逆送コースを選択可能になる

レースモードの初級、中級、上級で1位になると、逆送（EXTRA）コースを選べるようになる。

●SCENEを選択できる

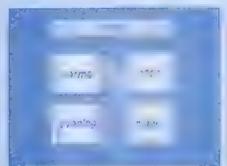
レースモードで逆送コースの初級、中級、上級で1位になると、OTHERSにSCENEが追加される。ここでは昼、夕方、夜といったコースでの状況を変更できる。

●ミラーコースを走る

スタート地点のすぐ後ろの壁に、時速100km/以上で体当たりする。

●視点切り換えの秘密

コース上でポーズする。視点切り換えボタンを押しながら「L1orR1」を押すと、ドライバースビュー時にバックミラーのオンオフができる。車を出しているビハインドビュー時にはマシンの位置を変えられる。



▶SCENEは4パターンの中から選ぶのだ。

●エンディング

レースモードの初級、中級、上級で1位になると、エンディングが見られる。3つ目に1位になったときにエンディングが流れる。各コースでエンディングが違う。

●隠しマシンのゲット方法

タイムトライアルモードで逆送（EXTRA）コースの初級で1位になると、デビルカーをゲットできる。

タイムトライアルモードで逆送（EXTRA）コースの中級で1位になると、チビデビルカーをゲットできる。

タイムトライアルモードで逆送（EXTRA）コースの上級で1位になると、エンジェルカーをゲットできる。

※それぞれの隠しマシンがコース上に出現してレースに参加してくるので、それに勝てばマシンをゲットできるのだ。

●逆送コースでもエンディング

レースモードで逆送（EXTRA）コースの初級、中級、上級で1位になると、再度エンディングが見られる。最後のメッセージや音楽に変化が起こる。



▲ドリフトコンテスト。「SPINNING POINT」と表示された直後のコーナーでかっこいいドリフトを決めろ！

リッジレーサーレボリューション

『リッジレーサー』シリーズ第2弾として水星のごとく登場した？ファン待望ソフト。前作発売からちょうど1年後に発売されたことでも有名。

このソフトの最大の売りは前作にはない機能、（通信対戦機能）が追加されたことだろう。ハッキリ言ってこのソフトの為に、プレステを2台購入してしまったユーザーも少なくないはずだ。今までレース物に限らず対戦と言えば、画面分割タイプがほとんどだったが、各プレーヤーの画面が狭くなってしまう為、1人でプレイするときと同じ感覚でプレイできず、ユーザーもこのような対戦を待ち望んでいたと思う。

次に、前作以上に隠しマシンやちょっとしたマル秘技が追加されたことにより、さらに長く遊べるソフトになったことも魅力的な要素のひとつだ。

ただし、前作にくらべ全般的にテクニカルコースになったため、レースゲーム初心者には若干敷居が高くなってしまったところはある。まず『リッジレーサー』をコンプリートしてからチャレンジといった感じかな。

Maker's VOICE

「リッジ」の1年後に発売されたこのソフト。「リッジ」は確かに面白かった、でね、これで友達と対戦なんかできちゃったら、すごいよね。という要望が内外から起こり、開発に取り組みました。そんな中、出来上がったソフトは予想以上！通信ケーブルを使用しての対戦は興奮モノ。燃えて燃えて灰になってましたね。

アーケード版を超えた(?)PS本体同時発売ソフト

RIDGE RACER™ リッジレーサー



おすすめPOINT　楽しめるドリフト　[illegible]スピード[illegible]　初心者から上級者まで満足の充実度

カート感覚のお手軽なドリフトを楽しめるシリーズ第1弾！

実車の挙動や操作感覚を忠実に再現したソフトが多く発売されている今日だが、それにゲームとしての楽しさがあるかというとそうでもない。そんな中、『リッジレーサー』はレースゲームとしての楽しさを大いに感じられるソフトといえるだろう。

小難しいセッティングやチューンナップなどは必要なく、用意されている個性豊かなマシンから自分の使いたいものを選ぶだけですぐ走れる簡略化されたシステム。走りをより一層楽しくさせるドリフト走行。などなど…多くの要素が走りを楽しくさせているのだ。特にドリフトは、タイムを縮めることだけが最終目的になりがちなレースゲームに、走る爽快感を持ち込んだ要素といえるだろう。



▲自分のマシンを画面に表示して走ることもできる。

限界を超えた走り

最高速で走っているときに、短いドリフトをする。すると、ドリフト後に最高速を超えたスピードで走ることができる。ただし、ジャンプ等をすると通常の状態に戻ってしまう。すべてのマシンでできる。

メーカー公認マル秘テクニック

●使用できる車種が増える
ロード中のミニゲーム（ギャラクシアンに似たゲーム）をクリアすると選択できる車が12台になる

●エクストラコースを走る
初級、中級、上級、タイムトライアルの4コースで1位になると、エンディング後にエクストラコースをえらべるようになる

●[illegible]のマシンが使用可能になる
エクストラステージのタイムトライアルで1位になると、「#13 13 "RACING（通称:デビルカー）」を使用できるようになる

●[illegible]
スタート[illegible]直後に[illegible]、時速100km/h以上で[illegible]する。



◀この瞬間、気分は「ドリキン土屋」。誰もが思うだろう。



◀当時、最高峰といわれたグラフィックは、今でも見劣りしない。

リッジレーサー

ナムコプレステ第1弾として発売され、その後も長期に渡り多くのプレステユーザーを、睡眠不足にさせてきたのがこの『リッジレーサー』。

このソフト最大の売りは、何といっても「ドリフト」。これ以上もこれ以下もないといってかまわないだろう。このソフトのドリフトは、実車で行うドリフトを忠実に再現している反面、操作を簡略化して「リッジレーサー」独自のドリフトを作り上げているのだ。

そして、このドリフトを使った遊びとして、する必要のない場所でもドリフトをして、かっこいいリプレイを作り上げるといった楽しみかたがある（はっきり言って、一度これを始めるとゲーム本編そっちのけでハマる？）。

また､難易度も比較的抑えめなので、レースゲーム初心者にとって敷居の低いゲームといえる。さらに、面倒くさいマシンセッティングなどがなく、純粋にレースを楽しめるのだ。実際、このゲームをきっかけにレースゲームにのめり込んでいった人も多いのではないかな。

Maker's VOICE

このゲームだけは本当に驚かされましたね。ここまでのクオリティで家庭用で再現できるんだ〜って。申し訳ないですけれども、発売前、会社でも遊び惚っていました。[illegible]POPな音楽、ゲームのイメージを変えていったこのソフト。皆様はデビルカーに勝つことが出来ましたか。（ナムコ　田中）

成長と投資がポイントだ

RAGE RACER

レイジレーサー

■プレイステーション	■ナムコ
■1996年12月3日発売	■5800円(税別)
■1人プレイ専用	■レーシング

おすすめPOINT	超美麗なグラフィック	カーステで聴きたくなるBGM	永瀬麗子にメロメロ(レースクイーン)



長期間楽しめるようになったシリーズ最新作

PS版『リッジレーサー』登場から2年後に発売された、傑作レースゲームのひとつ『レイジレーサー』。これまでの『リッジ』シリーズとはゲーム内容や雰囲気など、まったくといっていいほど違うものになっている。家庭用ということを強く意識されていて、賞金を稼いでマシンを購入＆チューンナップできたり、細かなセッティングができたりと長期間楽しめるようになっているのだ。

また、AV面がかなり強化されている。ゲーム中のグラフィックは驚くほど美しくなっていて、見とれてしまうほどだ。さらに、オープニングを初め、随所に導入されているGGムービーも出色の出来栄えだ。サウンドは全体的に重厚な感じになっている。しかし、『リッジ』シリーズのノリの良さは継承されているので、ファンは必聴といったところか。

全体的な感じとしては、『〜レボリューション』とは違う進化を遂げた『リッジレーサー』という雰囲気を持っている。

▶CGムービーの美しさ、そしてその動きには驚かされる。この人はレースクイーンの永瀬麗子さんです。







▶アップダウンが激しくなったコース。マシンの特徴を考えて挑もう。

メーカー公認マル秘テクニック

●ミラーコースを走る

レース直前のBGM選択画面で、レース画面がフェードインしてくるまで「L1とR1とスタートボタン」を押し続ける。

●ゴールドトロフィーの恩恵

全11のランクでゴールドトロフィーをゲットすると、タイトル画面のエンブレムが金色になる。また、5つのランクでゴールドトロフィーを取るとBGMが1曲増える。

●ミュージックプレイヤーの秘密

「R1」を押すとコントロールパネルを消せる。「L1」で再表示できる。

「L2」を押すとランダムプレイモードになる。「R2」でランダムプレイを解除できる。

『レイジレーサー』

「リッジレーサー」シリーズの進化・発展系ソフトといえる、「レイジレーサー」。このソフトは前作までと違い、完全プレステオリジナル作品になっている。賞金を稼ぎマシンをチューンナップするという、これまでのシリーズにはない家庭用ならではのシステムが組み込まれているのだ。これにより、走る楽しみの他にマシンを育てる楽しみが加わった。

もちろんグラフィックやBGM、スピード感もかなり強化されている。中でもグラフィックは前2作を大いに上回りいったいどこまで進化するのだろう等と思ってしまうぐらいだ。また、超高速走行を体験できるオーバルコースでのスピード感は、恐怖を感じるほどリアルになっている(壁際をギリギリで走ると、特によくわかる)。

しかし、少し残念部分もある。それは、ドリフトがある種リアルになってしまった点だ。ドリフト後に極端な減速をするようになってしまったのである。良く言えばリアルに進化したといえるのだが…。『リッジレーサー』の頃の遊び心が感じられるドリフトに魅了された人は、物足りなさを感じてしまうこもしれない。

Maker's VOICE

リッジレーサーも3作目、「変わらなきゃ」(どっかのパクリ)をコンセプトに、前作までの優れた部分は踏襲しながらも、さらにリアル、さらにクールに作り込まれたのがこのソフトです。とくにモードの充実は筆舌。ただ走るだけではなく、RPG要素を含んだものが入ってしまえば、遊び応え十二分でしょう。

(ナムコ　ベンジャミン田中)

チョロQシリーズ最新ラインナップ

NINTENDO64、プレイステーション、サターンと、ハードの枠を超え進化しつづける『チョロQ』シリーズ。その人気の秘密を探るべく、それぞれのハードで発売された最新作をドーンと大紹介!! さらに、過去のシリーズ作品のウラワザもまとめて公開するぞ！

3Dスティックでドリフト走行もお手のもの!?

N64 チョロQ 64



■NINTENDO64 ■タカラ ■'98年7月17日発売
■6800円（税別） ■1人～4人プレイ

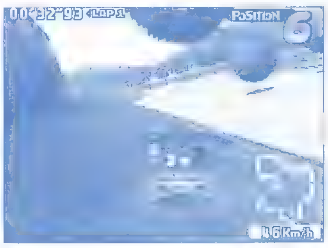
とってもキュートなチョロQが過激になってN64に登場!!

実車のレースゲームとはまた違った魅力を持つ『チョロQ』シリーズ。その最新作にして、シリーズの集大成ともいうべき作品になっているのが、今回のN64版だ。ジャンプにドリフト、スピンに大クラッシュ！ ひっくり返って、転げ回って…など、チョロQならではのアクションに、3Dスティックよるアナログ操作が加わって、より派手に、より本格的に正当進化した内容でプレイヤーを楽しませてくれるぞ。

さらに、自分の思い通りのコースを作ることができる「コースエディットモード」なんてのも用意されている。テクニックやマシンを極め尽くしても、エディットコースは無限！ じっくり楽しめる1本になりそうだね。



▲ドリフトを極めれば、レース展開がぐっと楽になるぞ。



▲コースによって、さまざまなトラップがチョロQの行く手を阻む！



▶ワクワク、ドキドキのレースがついに始まる。

ライバルからパーツを奪え！

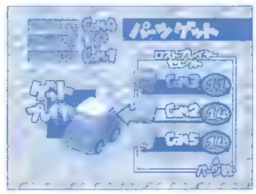
レースに勝てばライバルマシンからパーツを奪える。このパーツで自分のチョロQをより速く、より強くパワーアップしていくのだ。なかには攻撃パーツなんてのもあって、レース中に他のマシンを妨害することもできちゃうぞ。とはいえ、ライバルたちもさまざまな攻撃パーツを使用して、プレイヤーを妨害してくる。ゲットしたパーツを組み合わせて、最強のチョロQを作り出そう!!

ジャマするヤツは許さない!!

抜けそうで抜けないクルマ。コーナー侵入前にコースをふさぐジャマなクルマ。このように、レース中に邪魔で気にくわないクルマがいたら、攻撃パーツを使って蹴散らしてやろう!! ミサイルや大砲なんてのは序の口！ 目の前のムカつく相手には「ホーミング弾」、後ろから迫ってくるヤツには「地雷」、とどめは敵車全部に大きな石を落としてまとめてやっつけてやろう！ 決まれば気分も爽快だ（相手にやられるとムカつくんだけどね…）。



◀「まきびし」を撒いて、ライバルのチョロQを転ばせろ。



◀パーツゲットでパワーアップしていくのだ！

Maker's VOICE

いよいよ発売になりましたチョロQ64! チョロQ64はお金を稼いでパーツを買って改造！ なんて野暮なことはせず、とにかくレースに勝って相手からパーツ"奪って"大改造!! 4にんどうじ対戦も可能なので、夏休みにお友達みんなで奪って奪われ、とにかく盛り上がれること間違いなし！
（タカラ CS事業部 大地）

メーカー公認マル秘テクニック

●クラスAのみなとのつづくまちで、ラップタイムが42秒を上回り、レース入賞で「MAX SS」が手に入る。
●クラスAのだいせつざんで、一度もダッシュゾーンを使わず、レース入賞で「金のウイング」が手に入る。
●クラスAでパトランプ2、ミサイル2を装着して入賞すると「かそく SS」が手に入る。

チョロQって海を走れたっけ？　大丈夫です!!

PS

チョロQマリン
Qボート



■プレイステーション　■タカラ　■'98年6月25日発売
■5800円(税別)　■1～2人プレイ　■アナロクコントローラ対応

今度は海で勝負だ！
邪魔するヤツには大砲をお見舞いだ

大人気の『チョロQ』シリーズの最新作がついに登場だ。今回のレースの舞台は、なんと海！　しかし、さすがのチョロQたちも、海が舞台のレースはツライ。そんなわけでチョロQたちは、船などの水に関係する乗り物がデフォルメされた「Qボート」にチェンジ！　そしてプレイヤーは、Qボートの船長となって、広大な７つの海を駆けめぐるのだ。

このゲームには、ノアの箱舟や潜水艦、ラッコなど、個性的なQボートたちが、140種類以上も登場するぞ。もちろん『チョロQ』シリーズらしく、登場する全てのQボートたちを手に入れることが可能なのだ。Qボートの入手方法は、レースに優勝、コースに隠されている宝箱の発見、各コースにあるワールドレコードを更新することによって手に入れることができる。

▼レースやミッションの他にも、いろいろな秘密が隠されているのだ。





▲いろいろな種類のQボートたちが、レースに参戦しているぞ。

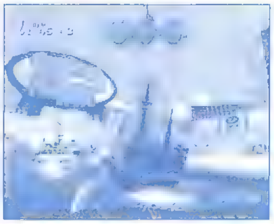


▲こんな面白いモノまでQボートになって登場するぞ。集める楽しみが広がるね。

海洋バトルレース

優勝を目指し、ライバルたちと熱いバトルレースを戦い抜く。コースには、レースを有利に進めることができるアイテムがあるぞ。このアイテムとQボートの大砲の攻撃で、ライバルたちを蹴散らすのだ。自分のQボートに赤い十字が表示されたらピンチ！　ライバルのQボートの大砲に狙われているぞ。

レースの目的は優勝だけではない。コースに隠された宝箱を探しだし、５つの石碑の封印を解くことも、目的のひとつなのだ。



◀リプレイ機能で、華麗で優雅な海洋レースを堪能できるのだ。



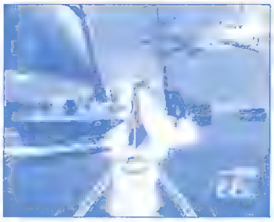
◀ヤッター！　ライバルのQボートに砲弾が命中したぞ。

海の平和を守るのだ

海難事故のトラブルを解決するのが、ミッションモードだ。ミッションとは、与えられた任務を時間内にクリアしなければならないゲーム。各ミッションによって、クリア条件もさまざまなのだ。ミッションはクリアにかかったタイムによってA、B、Cのランクで勲章が貰えるぞ。プレイできるすべてのレースで3位以内でゴールし、プレイできるすべてのミッションをクリアすることで、新たなコースとミッションをプレイすることができるぞ。ミッションは全部で15種類あるのだ。



◀救命ブイを回収することが目的の「レスキューマン」。

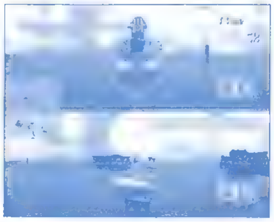


◀大砲を使って、暴走航船を破壊する「ブロケードランナ」。

> **Maker's VOICE**
>
> 夏、夏といえば暑い！　暑いならば海へっ！　てなことでチョロQ達もいよいよ海へ飛び出しました。チョロQ達も海にあわせて車から船に姿をチェンジ！　本作は夏の暑さのイライラも吹き飛ばせる大砲ドッカンドッカンの大バトルレース！　とにかく暑いこの夏も、この1本でクールに爽快!!
>
> （タカラ　CS事業部　大地）

白熱、対戦バトル

海難事故のトラブルを解決するのが、ミッションモードだ。ミッションとは、与えられた任務を時間内にクリアしなければならないゲーム。各ミッションによって、クリア条件もさまざまなのだ。ミッションはクリアにかかったタイムによってA、B、Cのランクで勲章が貰えるぞ。すべてのレースで3位以内でゴールすると、新しいミッションをプレイすることができるぞ。ミッションは全部で15種類あるのだ。



◀水上でのシップバトル！　とにかく大砲を撃ち続けるのだ！



◀ラリホー！　こちらのミサイルが、友達のQボートに直撃!!

みんな、チョロQゲットしてみる？

SS チョロQパーク



■サターン　■タカラ　■'98年3月26日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■マルチコントローラ対応

オリジナルレースシステムを搭載して「チョロQ」がついにサターンに登場!!

人気シリーズ『チョロQ』がサターンに登場。その名も『チョロQパーク』だ。オリジナルレースシステムを採用して、今までの『チョロQ』シリーズとは、ひと味もふた味も違うサターンオリジナルとして登場したのだ。

このゲームは、チョロQたちのテーマパーク「チョロQアイランド」を舞台にハチャメチャなレースが展開する。チョロQアイランドには、ドライビングの基礎が学べる「教習所」、チョロQを購入することができる「ショプ」、チョロQのボディーカラーや名前を変更できる「カラーリングセンター」、プレイヤーが集めたチョロQの確認や性能の設定を変更できる「ガレージ」、などのエリアに分かれ、『チョロQ』シリーズらしく、いろいろな秘密が隠されているのだ。



◀カメラアングルを変えると、ドライバー気分が味わえるぞ。

また、『チョロQパーク』には80種類以上のチョロQたちが登場する。このチョロQたちは、乗用車、スポーツカー、ミニパトからレトロな名車など、バラエティーに富んだデザインがプレイヤーを楽しませてくれるぞ。そして、このチョロQにはボディのデザインが違うだけではなく、トップスピードがズバ抜けたクルマ、コーナーリングが得意なクルマなど、それぞれ個性を持っているのだ。この個性豊かなチョロQたちを使い分け、コミカルで過激なレースを駆けめぐるのだ!!



▲ここが「チョロQアイランド」　ワクワク、ドキドキのレースがはじまるのだ。

Maker's VOICE

ハチャメチャ＆テクニカル＆どっか～んゴロゴロ＆ドッキューン！　のチョロQパーク!!　コースにあわせてマシンをチェンジ バトンタッチレース！　ぶつかってもちょっとやそっとじゃへこたれない「ローリングコーナーダッシュ」などなどチョロQ式レースゲームが存分に楽しめちゃう1本！
（タカラ　CS事業部　大地）

セッティングしよう

改造パーツを装着することによって、マシンがパワーアップするという概念がこのゲームには存在しない。このゲームでは、チョロQの基本性能パラメーターを調整することによって、自分の思い通りのチョロQにすることができる。例えば、オフロードタイプのチョロQをオンロードタイプにすることも可能なのだ。



チョロQを集めよう

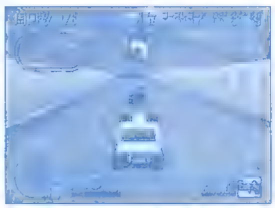
チョロQたちの入手方法は、レースで優勝、コース上にあるチョロQコインを集めてチョロQショップでの購入、コースをノークラッシュで完走することで手に入れることができる。この他にも、隠された条件をクリアすることによってゲットできるチョロQがいくつもあるのだ。



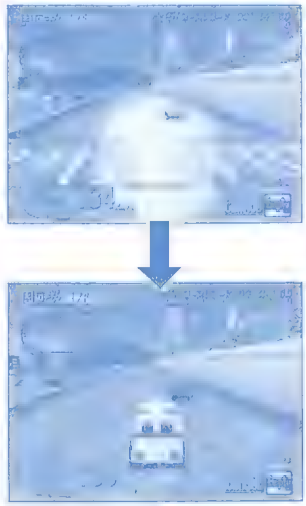
▲集めれば、集めるほどチョロQたちが可愛く思えてくるぞ。

熱いバトルレースが展開

『チョロQパーク』は、過去の『チョロQ』とはひと味もふた味も違う。チェンジシステムの採用により、そのコースの特徴にあったチョロQをセッティングする戦略性の高いレースゲームになっている。おまけにコース上には、攻撃アイテムのタイヤやオイルなんてのもあるぞ！！



◀目障りなチョロQには、タイヤをぶち当てろ！



◀スタミナがなくなる前にバトンタッチ。チョロQの配置がポイントだ。

メーカー公認マル秘テクニック

●チョロQを50代以上集めると隠しコース、ゼロヨンレースをプレイすることができる。このゼロヨンレースで、コースレコードを更新すると、チョロQ29号を入手することができる。ゼロヨンレースでタイムの秒がゾロ目でゴールすると、チョロQ67号が入手できる。

●エリア1～3全てのコースでレコードを出し、22時～3時の間、隠れコース、ゴールドラッシュコースをプレイすることができる。このゴールドラッシュレースでコースレコードを更新すると、チョロQ31号を入手することができる。ゴールドラッシュレースでタイムの秒がゾロ目でゴールすると、チョロQ50号が入手できる

チョロQヒストリー

プレイステーションで大人気の『チョロQ』シリーズ。今までに発売された名作たちをここで一挙に紹介していこう!!

チョロQ

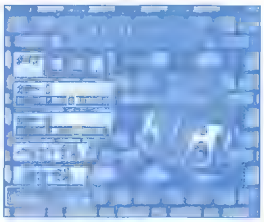
■プレイステーション ■タカラ
■'96年3月22日発売 ■5800円(税別)
■1～2人プレイ

あのチョロQが3Dポリゴンレースとなってゲームの世界で大暴れ!!

コミカルなチョロQのドライバーとなって、サーキットや高原、峠道などのいろいろなシチュエーションのレースを楽しむことができる。　レースに入賞することによって、新たにチャレンジできるコースが増え、賞金を手にすることができる。この賞金で改造パーツを購入してチョロQをパワーアップすれば,レース展開を有利に進めることができるぞ。クラクションやメーター、車体カラーも自分の気に入ったものに改造することができるのだ。最強のオリジナルマシンで、ワールドグランプリ優勝を目指そう!


▲かわいいチョロQが大活躍。


▲視点を変えることもできるのだ。


▲カラーを変えてみよう。

チョロQ Ver.1.02

■プレイステーション ■タカラ
■'96年12月6日発売 ■2800円(税別)
■1～2人プレイ

基本的なゲームシステムは『チョロQ』と同じ。しかし、VER.1.02は、究極のマシンボディーがゲットできるようになったのだ。その究極のマシンボディーとは「グループCカー」と「機関車」の2タイプ。この2タイプのマシンボディーはチョロQ発売当時、店頭での競技大会イベントの優勝者にプレゼントされたメモリーカードでしか入手することができなかったものなのだ。この2タイプのマシンボディーをゲットするためにはVER.1.02内のレースに勝ち進むと、ショップで購入することができるぞ。お買い得なベスト版で再び熱い走りを堪能しよう。


▲ショートカットで、レースを有利に進めるのだ!

チョロQ2

■プレイステーション ■タカラ
■'97年2月21日発売 ■5800円(税別)
■1～2人プレイ ■ネジコン対応


▲『2』から登場のチョロQタウン。

今度はアドベンチャー要素もプラスして、ますます元気にパワーアップ

さまざまな面でパワーアップされた『2』。前作はメニュー画面のショップで改造パーツを購入するシステムだったが、『2』ではチョロQタウンを自分の愛車で走り回り、改造パーツを売っているショップを見つけてパワーアップするようになった。ほかにも度胸が問われる「チキンレース」、ライバルカーを谷底に突き落とす「バトルクラッシュ」など、モードも充実しているぞ。


◀白熱したレースが展開するぞ。


▶海の中もレース場。メーターに注目!

チョロQ3

■プレイステーション ■タカラ
■'98年2月19日発売 ■5800円(税別)
■1～2人プレイ ■ネジコン対応

イベントが増えてさらにパワーアップ!まさにこれが、チョロQの集大成だ!!

従来のサーキット場をはじめ、ホテルやお城などを舞台に、コミカルなチョロQたちが白熱したレースを展開する『3』。今回の登場車種は、なんと100台。さらに、改造パーツも100種類以上もあるので、マイベストチョロQが見つかるはずだ。

前作で好評だったチョロQタウンも大幅にパワーアップ。シリーズの集大成とも言うべき『3』挑戦してみてはいかが?


◀ここはお城の中。レース場もいろいろあるのだ。


◀いろいろなボディーがあるのだ。


▶ショップでチョロQをパワーアップだ!

最速レースはこれで決まり!?

レシプロヒート5000



■プレイステーション　■エクシングエンタテイメント　■'97年7月31日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ



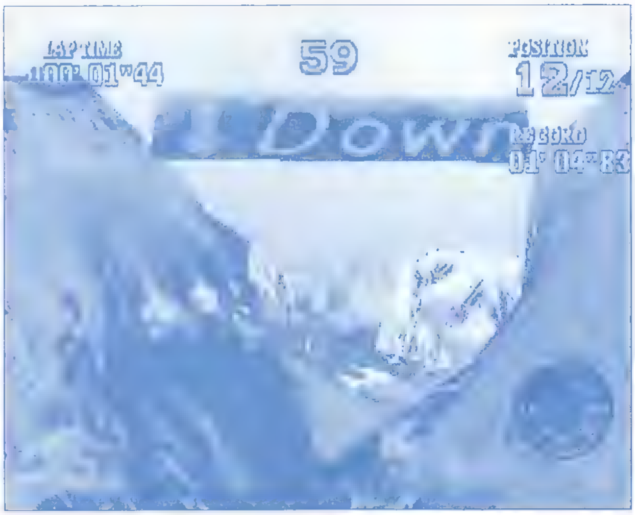
▶コースにはガイドラインが引いてあるので、迷うことはない。

往年の名機が揃い踏み 渓谷やビル街でエアレース！

プロペラのくっ付いた飛行機…しかも軍用機として昔に使われていた機体を使ってのレースゲーム、『レシプロヒート5000』。

ビルとビルの間や氷山といった変化に富んだ4種類の超低空コースを、実在する10＋αの機体が入り交じって競争…。実際にあるエアレース（飛行機レース）では、恐すぎてちょっと考えられないシチュエーションだが、ゲームならOK！ OK！ 最速のパイロットを目指してレシプロ機を飛ばすのだ。

ちなみに、空に飛び立てる飛行機をどのようにコースに囲っておくかというと、コースが透明なトンネルで作られている感じになっていて、コース外に出ようとするとコースアウトとなり減速のペナルティ等が与えられるのだ。



◀機体を後ろから見た視点でのプレイはラジコン感覚。アップダウンの操作も必要になるのだ。

Maker's VOICE

コルセア、ゼロ戦など、第二次世界大戦で活躍した戦闘機がデッドヒートを繰り広げる、アメリカで大人気の飛行機レース「エアレース」をゲーム化。従来のレースゲームをはるかに上回るスピード感と、コースを立体的に疾走できる新鮮なプレイ感覚を実現。簡単操作で誰でもエアレースの熱いデッドヒートが楽しめます。

（エクシング　梅木）



▲[illegible]機体を選択できる。

POINT 上下の操作が作り出す浮遊感

一般的なレースゲームでは味わうことのできない、飛行機ならではの浮遊感。これは、機体を動かしたときに働く慣性とアップダウンの操作が入るためだ。特にアップダウンの操作はレースゲームとしてかなり新鮮で、その独特な操作感覚を自分のものにしていくたびに『レシプロヒート5000』の虜になっていくだろう。



◀機体によって[illegible]のかかり方が微妙に違う。

ただし、やはりレース初心者にとって、この上下の操作は少し厳しいものがある…しかし、上下の操作をある程度コンピュータがしてくれる簡単操作モードが用意されているので、初心者でも十分に浮遊感を味わうことができるのだ。

3つの難度に調整された4種類のコース

このゲームのコースは厳しい雰囲気の氷山のトンネルや渓谷があるかと思えば、のどかな町並みの間をかっ飛んでみたりと、変化に富んでいて実に楽しい。また、コースの幅の狭い場所やアップダウンの激しい地形が高難度コースには多く用意されていて、やりごたえもバッチリなのだ。

用意されているコースは全部で4つ。難度の内訳はEASY＝1、NORMAL＝1、HARD＝2といった感じだ。

POINT

体感スピードと恐怖がゲージMAX状態！

このゲームの体感スピードはかなり速く感じられる。それはコースの広いところと狭いところ差が激しいため、狭い場所が異様にせまく感じられるためだ。実際に、ランクの高いコースは狭い場所もかなり多い。そのため、壁際キリギリを飛行することも多々ある。飛行機ならではの慣性のある操作が、緊張と恐怖をさらに増しているのはいうまでもない

コース1:MOUNTAIN





イージーランクなので当然簡単…というわけでもない。使いやすい機体を使っていれば確かに簡単だが、スピードのある機体や癖のある機体を使った場合は多少なりともてこずるような作りになっている。タイムアタックに燃えてみたくなるコースだ。

コース2:SOUTH CITY

高層ビルやジャングルが同居する摩訶不思議なコースがここだ。このコースからアップダウンの操作が必要になってくるので、上のランクのコースに挑む前にこのコースでしっかりと腕を磨いておくといいだろう。





コース3:SNOW LAND





巨大な氷山に作られたコースがハードランクのスノーランドだ。アップダウンに氷でできた狭いトンネルなど、実にハードらしい難所が目白押しのコースだが、コース4のCANYONに比べると若干難度は低めだ。

コース4:CANYON

ハード中のハードといった感じのコース。長い直線コースなども用意されているが、やはりアップダウン等が激しく、場所によってはスピードの遅い機体でも減速を使わなくてはならないときもある。



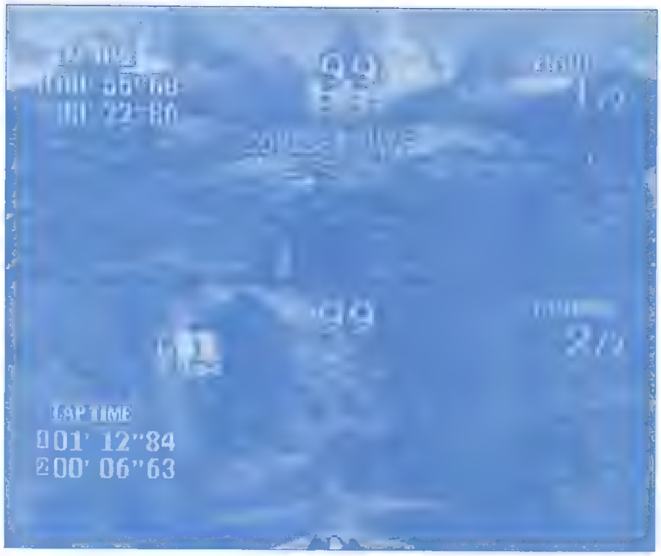


2P対戦はルールを決めると さらに楽しくなる

『レシプロ〜』では画面を2分割して2人対戦を楽しめる。選択できるコースはMOUNTAINのみだが、簡単なコースだからこそ対戦も熱くできるというものだ。しかし、このゲームの対戦モードは少し淡泊な感があるので、独自のルールを決めてプレイしてみてはどうだろう。



▲簡単なコースなだけに、ちょっとのミスが負けにつながる？



◀1人プレイ時のMOUNTAINとは若干だが違う部分がある。

腕の差がない場合

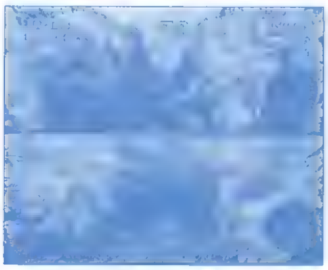
このゲームの対戦は、負けているほうのスピードが速くなるといったことはない。そのため、実力高いものどうしがマックススピードの違う機体を使うと、どうやっても勝てないことがあるのだ。なので、実力が高い者どうしで対戦する場合は、同じ機体でプレイすることをオススメするぞ。



▲同じ機体なので、実力がハッキリ出るぞ

腕の差がある場合

この場合は実に簡単。上手なほうが使いにくい機体や、純粋に遅い機体を使うといいだろう。また、下手なほうが１周してから上手なほうがスピードをあげるなど、ハンデをつける方法はいくらでもある。



▲止まることができないので、せめてスピードを上げない。

POINT レースゲームの[illegible] レスポンスが[illegible]！

[illegible]



[illegible]

LIGHTNING



マックススピードと加速力はかなりのものだが、残念ながら旋回性能はてんでダメ。しかし、鋭角コーナー以外なら減速とライン取りでなんとかなる…かな。

THUNDER BOLT



加速性能が非常に高[illegible]少のミスをものともしないナイスガッツな機体。しかし、マックススピードがないので初めのうちしか使うことはないだろう。

ZERO FIGHTER



旋回性能が高くスピードが遅いため、この機体を使えば初心者でもイージーやノーマルのコースなら簡単に１位になれるだろう。しかし、それ以上ではチトつらいかも。

MUSTANG



初心者用の機体[illegible]できるが、性能に特徴がないのでゲームに少し慣れると物足りない機体となってしまう。ちょっとかわいそう…。

CORSAIR



一見使い易いように思える機体だが、とにかく減速性能が悪いので鋭角コーナーでは読みが必要になってくる。まっ、コースを覚えてしまえばOKかな。

SINDEN



すべての機体が[illegible]に感じられるほどマックススピードは速い。しかし、そのほかの性能が…。ただし、タイムアタックでは最終的にこの機体を選ぶことになるだろう。

メーカー公認 マル秘テクニック

ここではエクシングさんから教えてもらった、かなりおいしい情報をお知らせするぞ。

まず、エンディングを見る条件だ。4つのコースすべてで1位を取ること。各コースで使う機体は違ってもOK！ 次に、隠された飛行機を使うようにする方法だ。これは項目を立ててそれぞれ説明するので後の項を見てほしい。

機体カラーをチェンジ

ステルスとF－16が使える状態のとき、各機体を選択するときからレースがスタートするまで「R2とL1」を押しっぱなしにしておく。すると、特別カラーの機体でプレイできるのだ。

2機の隠し飛行機

「F－16」と「ステルス」の2機のジェット軍用機を使えるようにする条件。これにはふた通りの方法がある。

ひとつめは初期状態で選択できる10機の飛行機を使って1位でゴールする方法。

もうひとつは、タイトル画面で「コントローラー2」の「R1とL2」を押しながらセレクトボタンを20回押す方法だ。

どちらでもOKなので、忙しい人は後者の方法でお手軽にゲットしてみては？

GEEBEをパワーアップ

最初から選べる機体「GEEBEE」をパワーアップする方法だ。レース前のロード中に「コントローラー1」の「×ボタン」を連打し、「GOOD！」の表示を出す。これで、マックススピード等が強化されたGEEBEEを使えるのだ。



▲これが通常のGEEBEEだ。



▲これがパワーアップ後のGEEBEE改。

Writer's EYE

最近レースゲームといえば車系が溢れている中、『レシプロヒート5000』は戦闘機(しかもプロペラ)でレースをやっちゃうちょっと危険なゲームだ。特にゲーム中、最も危険なところはMAX SPEEDで地面すれすれの超低空飛行を決めたときなんか、はっきりいって心臓停止寸前(心臓の弱い人はシャレになんないかも)。しかしこの危険な超低空飛行をマスターすれば、このゲームを120%楽しむこと請け合いです。それと何といっても戦闘機ならではの浮遊感。やっぱり空でレースをする以上この浮遊感が気持ちよくないと、その時点でエアゲー(？)失格。そこんところいくとこの『レシプロヒート5000』は合格。(フワーって感じがたまらない)。

最後にレースゲーの命ともいえる操作系のレスポンスのよさは前述したようにかなり良い。ちょっと残念なところは2P対戦がお決まりの画面2分割方式を採用しているので流石のプレステも処理の限界という感じ。トータル的にはゲーム性、グラッフィック、サウンド等水準は超えている。 （あくね）



おすすめ POINT
背景が点に見えるスピード感

12+αの飛行機

MESSER SCHMITT



スピードが遅く旋回性能が良いので初心者にはいいが、あまりにもマックススピードが遅いのでレースでは役に立たないかもしれない。

SPIT FIRE



全体的にスペックの低い機体。特に旋回性能と加速力は笑ってしまうほど低い。しかし、スピードも遅いので、使いにくいというわけではないが…。

STEALTH



マックススピード以外の能力はクソミソの機体。もし、この機体を操れればクラスの人気者になれるかもしれない（ウソ）。

PITTS



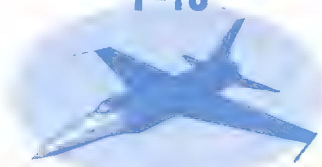
性能は平均的だが、全体的に低い平均なのでお役に立てそうにありません。初心者なら一度は触ってみてもいいだろう。

GEEBEE



加速力、旋回性能ともに高い。しかし、スピードが遅い…と思いきや、GEEBEE改に変身するとスーパーマシンに早変わりする素晴らしい機体だ。

F-16



旋回性能以外はかなり高い能力を持っている。と思いきや、実は減速も苦手なので自在に操るにはかなりのテクニックが要求される。

ドリフトを駆使して、峠を攻め落とせ

峠MAX最速ドリフトマスター



■プレイステーション	■アトラス	■'97年1月24日発売
■5800円(税別)	■1～2人プレイ	■ネジコン対応

おすすめPOINT　地面をなめるようなドリフト　時速114km/hを出すスクーター　ギャグ満載のストーリーモード

峠で、雪上で、ジムカーナコースで 快感のドリフトをマスター

アップダウン&急コーナーの多い峠を、ドリフトで攻める快感を味わえる『峠MAX』。しかし、走るのは公道の峠だけではない。雪上や専用コースなども用意してあるのだ。

また、シチュエーションも昼間、夕方、夜と設定でき、ひとつのコースで3度おいしい作りになっている。



◀雪の中ではまともなコントロールはできない。ブレーキを活用しよう。



◀なめるようなドリフト。キレイに決まると非常に気持ちがいいのだ。

ストーリーモードとジムカーナモードが目玉!

『峠MAX』はただ走るだけのゲームではない。お話にそってレースをするストーリーモードや、専用コース上にパイロンを設置してドライビングテクニックを磨き上げるジムカーナモード、2人プレイで熱いバトルを繰り広げる対戦モードなど、さまざまなモードが用意されている。

その中でも、ジムカーナでは自分でパイロンを設置できるので、無限の遊び方ができるのだ。さらに、ギャグ漫画ノリのストーリーモードはかなりシビアなバトルが展開されるので、負けるとつい悔しくて何度もチャレンジしてしまう。このふたつのモードだけのためにソフトを購入しても損はしない…かな。



▲数々の走りの強者たちとバトルを繰り広げるストーリーモード。



◀2P対戦時は若干処理落ちのある場所もある。

Writer's EYE

グリップがまったくないタイヤで走っている感覚がたまらなく気持ちいい。しかし、操作のコツをつかめばまともに走れるようになるので、難しいというわけではないのだ。

マシンもコースも実際にあるものではないのだが、実際にあるものに限りなく近い（名前が違うくらい）ので、気にはならないだろう。また、マシンに限っては名前の変更が可能になっている。

車種が豊富で、バスやスクーターまで用意されているのには驚かされてしまう。　（あくね）



▲自分でパイロンを立ててコースを作れるジムカーナモード。

メーカー公認マル秘テクニック



▲スペシャルクラスにはこのようなバイクまで用意されている。

■その1

車のクラスを決めるときに「△ボタン」を押しながら「 ボタン」で決定する。それぞれのクラスで実行すると隠し車が登場する。しかし、ストーリーモードでは使用できないのであしからず。

●クラスAだとTYPE-RSがオープンカーになる。

●クラスBだとTYPE-180のフロント部分の形状が変わる。

●クラスCだとTYPE-NZにサンルーフが着く。

■その2

車のクラスを決めるときに、クラスAにカーソルを合わせて「L1ボタン+△ボタン」を押す。次にクラスBに合わせて「L1ボタン+△ボタン」を押す。最後にクラスCに合わせて「L1ボタン+R1ボタン+△ボタン」を押す。これでスペシャルクラスが登場する。また、クラスDにも隠し車が4台登場している。この「その2」でゲットした車も、「その1」と同様にストーリーモードでは選択できない。

Maker's VOICE

『峠』シリーズPSデビュー作。8つの協賛雑誌やドライバーの意見を聞き、さらに実際の峠での取材をもとに細部までこだわったレースゲームです。隠し車種をすべて出現させた時の喜びを、ぜひアナタも体験してみて下さい。(アトラス　広報　村田)

1対1のスピードバトルが始まる

峠KING THE SPIRITS 2

とうげ・キング2



■サターン　■アトラス　■'97年4月18日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■レーシングコントローラー対応
■マルチコントローラー対応

おすすめPOINT　やる気の出るタイマンバトル　車種がいっぱい　サイドブレーキ

6つのコースに潜むライバルたちに勝利せよ！

『峠』シリーズの最新作『峠KING2』。すでに発売から1年以上が経過しているが、峠を走る楽しさを味わえるレースゲームとしては傑作といえるだろう。

走るコースが峠ということで、サーキットレースでは味わえない激しいアップダウンや連続した急カーブがたっぷりと用意されている。こういったコースが逆送を含めて6つあり、各コースで待ち受けるライバルマシンと熱いスピードバトルを繰り広げることになるのだ。

また、キングバトルというモードではライバルマシンに勝利すると、相手のマシンを使用できるようになるのだが、入手できるマシンは初期選択できるマシンより性能がいいため、新しいマシンほしさについつい熱が入ってしまうのだ。



▲ひとつの峠に、時計回りと反時計回りの2種類のコースが用意されている。



▲2P対戦走行は上下＆左右分割のどちらでもプレイできる。



◀対人間でも、対CPUでも対戦形式は1対1。一番燃えるシチュエーションだ。

メーカー公認マル秘テクニック

●マシンがデフォルメカーに！

「MAGAZINE」で全8誌の広告を見た後、タイトルメニューに戻って「Z」を押しながら「左、右、左、右、上、下、上、下、右、左、下、上、右、下、左」の順にボタンを押す。

●車種が15台使用可能になる

「MAGAZINE」で全８誌の広告を見た後、タイトルメニューに戻って「L」を押しながら「上、下、上、下、上、下、下、上、左、右、左、右、左、右、右、スタート」の順にボタンを押す。成功するとエンジン音が響く。

●隠しマシンをゲット！

「キングバトル」のエンディングを見る。次にキングバトルをクリアデータをロードしてカーセレクト画面まで進む。そして一端キングバトルから抜けてMAGAZINEモードで8誌の広告をすべて見る。タイトルメニューに戻ったら、「スタート」を押しながら「上、下、左、右」の順番で3回入力する。最後にクリアデータで「継続」をすればセレクトできるマシンに変化が起こっている。コマンド入力に成功した瞬間にエンジン音が響く



▲簡単に入手できるのはいいが、感動は薄れてしまうだろう。

ので、目安にするといいだろう。

●ゼロヨンとゼロセンができる

「MAGAZINE」の全８誌の広告を見た後、タイトルメニューで「R」を押しながら「上、上、上、上、上、上、上、上、下、左、下、右、下、左、下」の順番にボタンを押す。その後「VSバトル」を選ぶとゼロヨンがプレイでき、フリーバトルを選ぶとゼロセンがプレイできる。



▲車がコロコロと可愛らしいデフォルメマシンに変し～ん。

Maker's VOICE

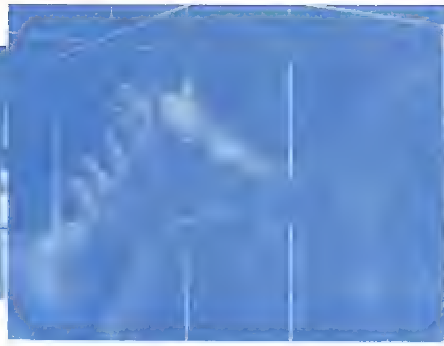
実在する峠道をベースに、リアルな走りが楽しめる『峠』シリーズ3作目。細かなセッティングが可能になり、よりドリフトにこだわった内容になってます。アドバイス機能によって、理想の走行データを文字と映像で細かく分析してくれる親切設計。さらに洗練されたリアルな車の挙動もお見逃しなく！　とにかくストイックな走りを追求した、硬派なレースゲームです。

（アトラス　広報　村田）

気分はジョッキー！お馬でレース

Gallop Racer2

ギャロップレーサー2



■プレイステーション　■テクモ　■'97年11月20日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ

おすすめPOINT　馬の動きがリアル　クール（メーカー談）なムービー　ノリのいい音楽

実名馬を駆り、さまざまな賞をゲット!!

実際に競馬場を走るお馬さんたち、これに乗ってレースを楽しもうっていうのがこの『ギャロップレーサー2』。これまでにあった育成系のゲームとは違って、プレイヤーがジョッキーになってレースに参加できるという新感覚の競馬ゲームだ。また乗るのが車ではなく馬なので、レースゲームとしても新感覚といえるだろう。ただ超スピードでタイムを競うのではなく、他の馬に勝つための駆け引きを楽しむことのできるレースゲームなのだ。

また、実際に行われるレースに出場できるので、競馬ファンには堪えられないソフトといえるだろう。



◀画面は馬に乗ったジョッキーを後ろから見た感じ。視点変更もできるぞ。



▲スタートの瞬間は緊張してしまう。タイミング良く上ボタンを押すのだ。



▲どんなお馬さんを使うことができるのかな？

勝ち進む感覚を味わえる SEASON MODE（シーズンモード）の流れ

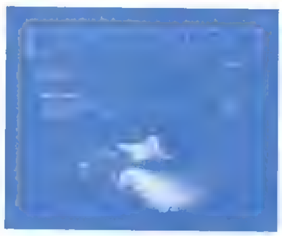
①ジョッキーは3タイプ
↓
②馬の購入
↓
③レースへのエントリー
↓
④レースに勝ってポイントをゲット
↓
⑤さらに良い馬を購入してレースへ挑む

① ジョッキーは3タイプ

まず初めに自分の分身となるジョッキーを作る。3タイプのジョッキーから選ぶことになり、Woman＝イージー、Man＝ノーマル、Old Man＝ハードといったように、タイプがそのまま難易度に関係してくるのだ。タイプ決定後にコスチュームの柄や色の変更ができるぞ。



◀低い難易度だと初めから持っている所持金が多い。



◀服の柄や色をいろいろと変更できる。

②⑤ 馬の購入

このゲームにはポイントというお金のようなものが存在する。ジョッキー決定後に、このポイントを使って馬を購入するのだ。



◀時間が経つと、馬リストが変化する。どれを購入する？

馬の能力を考えて走ろう

馬にはさまざまなタイプが存在する。序盤から先頭を走り、そのままトップでゴールするタイプやラスト直前まで後方にいて、ラストで一気に先頭に出るタイプなどさまざま。『ギャロップレーサー』シリーズでは操作をプレイヤーが行うので、きちんと自分の乗っている馬の能力を把握して、能力にあった走りをしなければ勝利することはできないのだ。

その辺を考えてレースに挑めば、ゲームオーバーになることも少なくなるだろう。



◀勝つためには、プレシーズンモードでの練習は欠かせない。



▲悲しいゲームオーバー。こうならない為に、馬の知識とプレシーズンでの練習をしよう。



Writer's EYE

車ものでもいえることだが、実際のデータを使ったソフトなので本当の競馬…というか「馬」のことを知らないとあまり楽しめないソフトだ。レース物として見た場合、スピード感がどうとか操作性がどうとかいう物ではないからだ。

しかし、実際の知識があればかなり楽しめることは保証する。車ものとは違った競馬ならではの勝負の駆け引きが再現されているからだ。また、自分のお気に入りの馬がいれば感情移入度もバッチリ。メジャーではない馬が勝ち進んでいく感動は『ギャロプレーサー』シリーズでしか味わえないぞ。　（あくね）

2P対戦もOK！ PRESEASON MODE（プレシーズンモード）

このゲームの基本はシーズンモードで次々と賞を勝ち取っていくこと。しかし、好きな馬で好きな賞に参加できるプレシーズンモードも用意されているぞ。練習に持ってこいというわけだね。

また、人間同士の対戦も可能で、画面を左右に分割してレースを2人で楽しむこともできるぞ。人間同士で勝負の駆け引きを堪能できるのだ。



▲練習のために1人で黙々と走る。地道な努力ってやつですね。



▶機体を後ろから見た視点でのプレイはラジコン感覚。アップダウンの操作も必要になるのだ。



▲競馬好きというよりは馬好きにオススメの1本かな。



▲駆け引きは十分に楽しむことができるぞ。

③ レースへのエントリー

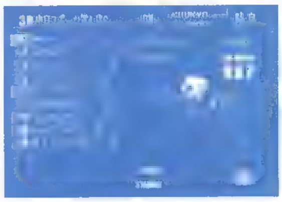
馬を購入したら、次はレースへのエントリーだ。馬の適正にあったレースに参加しよう。ビッグな賞には、参加資格を得ないとエントリーできないぞ。



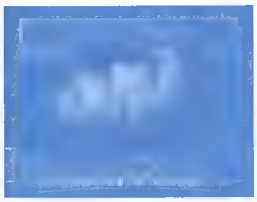
◀手持ちの馬にあったレースが選べるまで時間を進めてもいいだろう。

④ レースに勝ってポイントをゲット

この段階をふんで、初めてレースに参加できる。自分の馬の性質や他の馬との駆け引きを考えて走るのだ。入賞できればポイントをゲットできるぞ。ただし、入賞できなければ逆にエントリーポイントを取られるので、負け続けるとポイントが底を突いてゲームオーバーになってしまうのだ。



◀レース直前に馬のステータスを再確認。



◀さあ、いよいよレース開始だ。キミは入賞することができるかな？

前作はさらに難しい

基本的なゲームシステムに違いはないが、サウンド＆ビジュアルは『2』ほど洗練されていない。しかし、ゲームの難易度はなぜか高く、恐らく『1』をで楽勝1位を採れるなら『2』は少し簡単に感じてしまうだろう。

なので、『2』の次に『1』をプレイすると調度いいかも知れない。

■プレイステーション
■'96年9月27日発売
■1人プレイ専用
■テクモ
■5800円 税別



Maker's VOICE

競馬ゲームにレース感覚を取り入れた元祖ジョッキーレースゲームの第2弾。ここでちょっとお得（?）な情報をひとつ教えます。シーズンモードをクリアした後そのままゲームを続けると、ジョッキーの服装が最初に決めた勝負服のデザインによって変わるんです。知ってました？

（テクモ　市川）

水上での浮遊感を満喫！

WAVE RACE 64

ウェーブレース64



■NINTENDO64　■任天堂
■'96年9月27日発売　■9800円（税別）
■1～2人プレイ　■コントローラパック対応
■振動パック対応バージョン有り（'97年7月18日発売 6800円(税別)

おすすめPOINT　ちょっと変わったレース｜テケテケの波乗り感｜アクロバットの[illegible]を考える

N64レースゲームの魁！ジェットスキーで水上を駆け抜けろ!!

レースゲームは数あれど、ジェットスキーを使って水上を舞台にしたレースは、この『ウェーブレース64』だけではないだろうか。レースをただ繰り返すだけではなく、2P対戦やアクロバットな走りを楽しめたりと、ゲーム内容が変化に富んでいて飽きさせない作りになっている。N64ユーザーはぜひ一度プレイしてほしい作品だ。



▲走る楽しさ以外を味わえるレースゲーム。



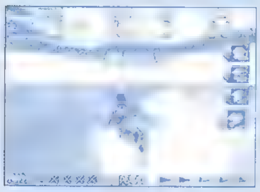
▲ジェットスキーはオートマなので、操作が簡単。

4つのモードで熱い水上バトル！

ここでは、変化に富んだ各モードの紹介をしたいと思う。ただ走るだけではない「ウェーブレース64」のサービス度を感じ取ってほしい。

チャンピオンシップモード

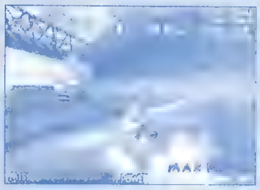
4台マシンで順位を競うモードだ。レース中でのミスの少なさや順位でポイントが得られ、一定のポイントが溜まると次のラウンドへ進める。難易度ノーマルでは6ラウンド、ハードでは7、エキスパートでは8ラウンドのレースが用意されているぞ。



◀ルートブイを指示通りにクリアしないと×。

タイムアタックモード

1台のマシンでタイムアタックにチャレンジできるモード。ライバルマシンがいないので、自由に走ることができるぞ。ただし、チャンピオンシップでクリアしたコースしか選べない。各コースにあったマシンでチャレンジしてみよう。



◀波の動きも考えて走らなければいけない。

2Pバトルモード

画面を上下に2分割して人間対人間の熱い順位争いを楽しめるぞ。2Pバトルでは、自分が先にゴールすれば勝利できるので、速く走るテクニックをだけでなく相手の邪魔をするような姑息なテクニックを身につけることも必要かもしれない。



◀ハンデプレイで、後ろのマシンが速くなる。

スコアアタックモード

制限時間内に各チェックポイントを通過しつつ、各チェックポイントの間で演技をして点数を稼いでいくモードだ。ジェットスキーの上で逆立ちしたり、ジェットスキーごと一回転したりとさまざまな演技を楽しめるぞ。



◀時間を気にしながら難度の高い演技をするのだ。

Writer's EYE

実際にジェットスキーをしたことがなくても、本当にやってみたら「ああ、こんな感じなんだろうな」と思わせてくれる。さすがN64、さすが任天堂といったソフト。

走るのが波のある水上なので、カーレースのようにいつも決まった条件でプレイできない。そんなランダム性（波の動きにはある程度規則性はある）がまたレースを盛り上げてくれるぞ。特に2Pバトルやタイムアタックでは、波の動きが結果に大きく影響を与えることがあるのだ。決まりきったレースに飽きた人には超オススメって感じのソフトかな。

振動パック対応版も安価にて発売されている。ブルブルが水の抵抗を見事に再現しているぞ。新たに購入を考えているならこちらがオススメだ。

Maker's VOICE

マリンスポーツで有名なジェットスキーを、洗練された美しいCGとスピード感あふれるレースゲームでリアルに再現！　スコアアタックのドルフィンパークで、アクロバットの全種目をこなしてゴールすると、イルカに乗ることができます。チャンピオンシップのウォーミングアップを選び、マシンセレクト画面でスティックを下に入れながらマシンを決定してみよう！　（任天堂　企画部　萩島）

時速1500km/hのスピードが襲いかかる!

エフゼロ エックス
F-ZERO X

■NINTENDO64　■任天堂
■'98年7月14日発売　■5800円（税別）
■1～4人プレイ　■振動パック対応



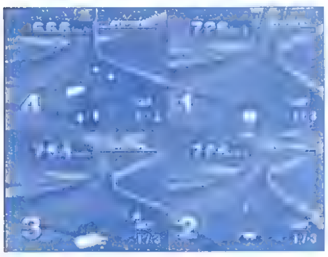
あの『F-ZERO』が超スピードに乗ってN64にやってくる!

これまでにないスピード表現に独特の操作感で、スーパーファミコンユーザーを虜にした『F-ZERO』。今でも多くのフリークが存在し、続編の登場が心待ちにされていた。

それが、ついに発売されたのだ。『F』の名前を冠する『F-ZERO X』がN64で！　これはもうフリーク大喜び、早くもタイムアタックに勤しんでいるのではないだろうか。あなたも、N64が作り出す時速1500km/hのスピードを体験してみては!?



◀すでにスピードは765km/h。この倍近いスピードを体験できるのか？



▲最大4人での対戦も魅力のひとつだ。

当然、ブルブル対応

このソフトは振動パックに対応している。マシンどうしの接触やコーナーへの激突など、さまざまなところでブルブルと振動を与えてくれるのだ。

『F-ZERO X』ではマシンを破壊しあうモードがあるので、振動パックが大活躍すること間違いなしかな。



◀前方で爆炎を確認。恐ろしいほどの衝撃をその手に感じろ！

立体的になったコースはまさにジェットコースター

『F-ZERO X』のコースには奇抜な仕掛けがたくさん盛り込まれている。ジャンプは当然のこと、ループやスクリューといった高速処理が可能なN64ならではの仕掛けが用意されているのだ。当然、画面処理やスピード感も向上しているので、スーパーファミコンの発売されたばかりのころ『F-ZERO』に出会った感動を、N64の『F-ZERO X』で感じることができるだろう。



◀すぐそこに急角のパンクが…。スピードを落とすな。

MAKER's VOICE

前作から8年、あの『F-ZERO』が復活。今作『F-ZERO X』は、64の性能を駆使し、起伏や回転の激しいジェットコースターのようなコースや、音速を越えるスピードバトルの世界を実現しましたので、あなたはかつてない爽快感を体験できるでしょう。天地逆転、超音速の『F-ZERO X』が発進です。（任天堂　企画部　近藤）



▲天へ登るかのような坂が前方に立ちはだかる。このままループに入るのか？

前作のマシンも参加

前作『F-ZERO』に登場した4台のマシンも今回のレースに参加しているぞ。当然、自分で使うことも可能。ポリゴンによりブラッシュアップされた前作のマシンが、どのように活躍するか非常に楽しみだ。気になるあなたは今すぐお店へGO！



▲ブルーのカラーリングが渋いブルーファルコン。

都内からクルマで90分

新東京サーキット体験リポート



頬に風を受けて走る快感
路面から伝わってくる心地よい振動
どんなにゲームが進化したって
本物でしか味わえない興奮がここにある
天気のいい日にゲームばかりじゃもったいない
たまには部屋から抜け出して風の鼓動を感じてみよう
「誰よりも速く走りたい！」
「走ることが何よりも好き!!」
サーキットはそんなキミをいつでも待ってるから…

資格・運転免許は必要ナシ！　誰でも気軽にレースが楽しめる!!

6月20日、場所は千葉県市原市。梅雨の雨空がまるでウソのように晴れたその日、行ってきました新東京サーキット(NTC)へ!!　「レースゲームの本作るんだから、ちょっとは本物も体験しとく?」な感じで、ほとんど勢いで決まったこの企画。はっきし言ってライター不足で泣いているこの本ですから、ひとり編集長兼ライター兼その他雑用係のワタクシ坂上と、レースゲーム大好き＆本当のレースもちったあ経験したことアルヨMW岩井氏の２人だけで取材を敢行！　ホントハタニンズウデイキタカッタンダケドネ…。

着いたＮＴＣは緑の自然に囲まれたのどかな場所。「カートなんてゴーカートみたいなモンでしょ？　そんなのテーマパークのアトラクションじゃいつも1位だしぃ～」とばかりに余裕の表情を見せていた坂上。ところが、サーキットに入るとカートのエンジン音や、念入りにマシンをチューニングするレーシーな兄ちゃん達を見てちょっとオドロキーノ!?　「ホ、ホンモノの興奮だぁ～っ！」とばかりにアドレナリンは急上昇!!　ここまで来て写真を撮って帰るだけじゃもったいない。レースやっとく？　やっとく～？　てな感じで、右ページでも紹介しているレンタルカート(10分2000円)を楽しんできちゃいました。

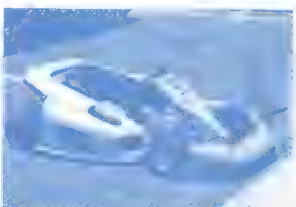




◀観客席はクラブハウス横にボックスシートを完備。コース全体が見渡せて、ゆったりとくつろぎながらのレース観戦が楽しめる。ちなみにナイター設備もあるので、夜間の走行もできる。

What's Kart?

キミはアクセル全開で走ることができるか!?
直線スピードは70Kmオーバーのハイスピード!!



たかが100cc、されど100cc。レンタルとして貸してくれるマシンは70km/hしか出ない。だが地面スレスレに配置されたシート高や、剥き出しになった身体が感じる空気抵抗が、その体感速度を何倍にもさせる。ハイグリップタイヤによる超スピードのコーナーリングにより、重力が身体をギュウギュウと押さえつける。これほど身近に、これほどイージーに体験できるフォーミュラーカーを、試さないでいるのはもったいないぞ。

新東京サーキットへ出かけてみようか！

千葉県市原市の総面積40600平方メートルという広大な敷地に所在する新東京サーキット。そこは毎週週末ともなれば、首都圏の多くのカートチームやドライバーで賑わっている、知る人ぞ知るサーキットである。ちなみにあの故アイルトン・セナも来たことがあるらしいぞ(パネルが飾ってありました)。

周りはハッキリ言って田舎なので、ファミレスみたいに食事をする場所は少ない。とはいえ、NTC内にあるクラブハウスにはカレー、牛丼などが食べられるレストランもあるので、涼しい場所で食事をしながらレースも観戦できるようになっている。また、駐車場も約700台が駐車できるスペースがあるため、多人数で遊びに行っても大丈夫だ。コースへのアクセスは、東京からでも朝の空いている時間なら車で約１時間半ちょっとでたどり着けるぞ!!



この爽快感はゲームじゃ絶対味わえない!!

カートに乗ってレーサー

Rental Kart

当サーキットでは、ヤマハFK9（2ストローク50cc）を使用したカートのレンタルを、11：30～13：00と16：30～18：00までの時間帯で行っています。[illegible]

[illegible]

[illegible]単な説明を聞いてすぐに乗ることができます。

■時間　11：30～13：00
　　　　16：30～18：00
　　　　（要予約）
■料金　10分2000円
■服装　長袖・長ズボン・運動靴
※ヘルメット、グローブはレンタル料に含まれます

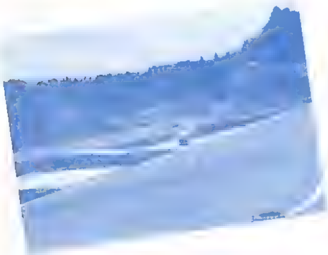
Enjoy Kart Race

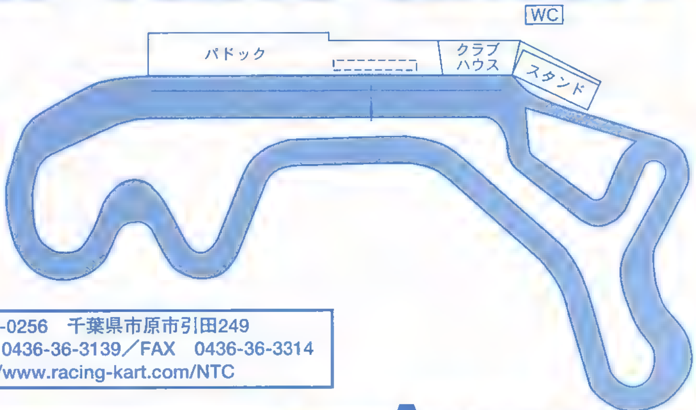
カートでレースをしてみたい、けどカートがない、モータースポーツが好きでレースをしてみたい、レンタルカートのFK9でただ走るだけでは飽き足らない――という方に[illegible]、このエンジョイカートレースです。[illegible]レーシングスーツ、ヘルメット、[illegible]OKです。

[illegible]

■時　間　16：00より約2時間（予約制）
■参加料　6～9名まで　1人12000円
　　　　　10名以上から　1人10000円
※上記料金の中にはカート、レーシングスーツ、ヘルメット、ガソリン代などが含まれています。（シューズは各自用意）

from NEW TOKYO CIRCUIT





連絡先はココ

〒290-0256　千葉県市原市引田249
TEL　0436-36-3139／FAX　0436-36-3314
http://www.racing-kart.com/NTC

Schedule

月曜日は休業日なので注意

7月

日	月	火	水	木	金	土
19 JAF·SL 講習	20	21 休業	22	23	24	25
26 フレッシュマン 第4回	27 休業	28	29	30	31	

8月

日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3 休業	4	5	6	7	8
9	10 休業	11	12	13	14	15 WEEK END カーレース！
16	17 休業	18	19	20	21	22
23 第4戦 G·K·T	24 休業	25	26	27	28	29
30 JAF·SL30	31 休業					

9月

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7 休業	8	9	10	11	12
13	14 休業	15	16	17	18	19
20 フレッシュマン 第5回	21 休業	22	23	24	25	26
27 JAF·SL 講習	28 休業	29	30			

Access

市原ICよりクルマで10分

[illegible]

気分を体感しよう!!

Writer's EYE



暑かった…
うるさかった…

取材当日、千葉県は久々の晴天。写真を撮るにはいいけれど、取材班はグテングテン。けれども久々に乗るレーシングカートは、やっぱ面白かったっす。金と暇があれば、マイマシンを購入して、愛車にスキーキャリアを装着して、毎週のように通い詰めたいのになぁ…、なんて思う今日この頃。

吹き飛ばされそうになるほどの横Gに耐えながらステアリングを切って曲げる感覚は、普通の人生を生きてたんじゃあ味わえない感動だよね。



Gがこんなにも
すごいものだなんて…

宇宙から地球に降り立って、初めてガンダム操ったアルテイシア・ソム・ダイクン（通称セイラ）さんの気持ちが分かりました。ゴメンなさい。

岩井さんが言うにはほとんどアクセル全開で走れるらしいんだけど、横Gにビビってマメにブレーキングしちゃって周回遅れにされちゃいましたよ（笑）。やっぱ迫力はゲームとは全然違って、これだけはどんなにゲームが進化しても再現は不可能だと思う。ゲーセンで20回走るよりずっと興奮すること間違いなし!!　夏休みに千葉の海に行く時があれば、またＮＴＣへ寄って体験したいな！

編集部特選 レースゲーム購入ガイド

プレイステーション・サターン・NINTENDO64の3機種のソフトからベストチョイス!!

[収録タイトル]

- ■エアロゲイジ
- ■激走GrandRacing
- ■TOCAツーリングカーチャンピオンシップ
- ■マルチレーシングチャンピオンシップ
- ■全日本選手権MAX Rev.
- ■ストレートビクトリー～星野一義への挑戦～
- ■トップギアラリー
- ■かっとびチューン
- ■頭文字D～公道最速伝説～
- ■INTERNATIONAL MOTO-X
- ■激突！四駆バトル
- ■スピードキング
- ■ミッドナイトラン～ロードファイター2～
- ■GT24
- ■V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION
- ■レイ・トレーサー
- ■サイドバイサイドスペシャル
- ■スーパースピードレース64
- ■タイトーチェイスHQプラスSCI
- ■BattleRoundUSA
- ■マッハGOGOGO
- ■INDY500
- ■JGTC～オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ～
- ■マイクロマシーンズ
- ■マリオカート64
- ■ディディーコングレーシング
- ■湾岸トライアルLOVE
- ■湾岸トライアル
- ■爆走！デコトラ伝説
- ■DEKA四駆
- ■ゼロヨンチャンプDooZy-J Type R

この夏遊びたいレースゲーム31本を紹介!!

今までは新作タイトルやシリーズ物を中心に紹介してきたが、読者のなかには「あれがないじゃん！」とお嘆きの方も多いと思う。ここからは、今までに紹介できなかったタイトルを中心に、編集部注目のタイトルを紹介していく。ＳＦチックなものからリアル路線もの、バイクもあれば四駆ものまで、レースと名の付くゲームをオールカラーで31タイトル一挙に紹介！　じっくり研究してキミだけの名作を見つけよう!!

[カタログページの見方]

ここでは、カタログ内で紹介している項目について、意味や見方などを詳しく紹介していくぞ。

Writer's EYE

そこで紹介しているゲームを実際にプレイして、原稿を書いているライターの視点から、ゲームについての感想やコメントなどを掲載。本文では触れられなかった内容も書いてあるので、ソフトを買う際に役に立ててもらいたい。

おすすめPOINT

面倒くさがり屋の人は、記事内容を読まなくてもここだけ見れば安心！　そのゲームのポイントを3つに分けて紹介してあるぞ。まずはここをチェックして、気になるポイントがあれば記事内容を読む、というように活用してほしい。



メーカー公認マル秘テクニック

ひと言で言うなら「裏技」紹介。発売からある程度経っているタイトルだと、ゲーム雑誌を見ても記事が載っていないので、ここを見て裏技の確認をしてみよう，ゲームが簡単になる技からおまけ技まで、便利な技がいっぱいあるぞ！

Maker's VOICE

発売メーカーの広報や開発の方からもらったコメントを掲載。ソフトのセールスポイントからちょっとお得な情報、今だから明かせる秘密の話など、ここでしか聞けない情報をタイトルごとに紹介!!

超高速フライト&ドライブゲーム登場！

AERO GAUGE エアロゲイジ



■NINTENDO64 ■アスキー ■'97年12月19日発売
■7800円（税別） ■振動パック対応

おすすめPOINT | 自由度の高いライン取り | 抜群のスピード感 | ストイックなゲーム性

走れるコースは地面だけでなし！ 宙に浮き、上から敵をぶっちぎれ!!

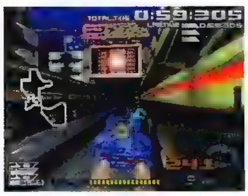
このゲームに登場するマシンは、路面を走るだけではなく、空中に浮き上がって飛行できるのが特徴。コースにも高さの概念を取り入れ、立体サーキットになっている。ライン取りも従来の左右だけでなく、高さという新要素をプラス。まさに新感覚レースゲームとも呼べる内容だ。

また、空を飛べばマシンのスピードはさらにアップ！　最高時速はゆうに1000kmを越える、ハイスピードレースが展開されるのだ。しかし調子にのって飛んでいると、アーチやトンネルの入り口と正面衝突してしまう！　上下にも気を配った走行でライバル車をぶっちぎれ！

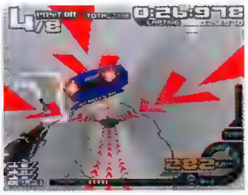


ぶっちぎりハイスピードレース

マシンにはリミッターが設定されていて、3種類あるそれらによって最高時速が変わるようになっている。リミッターをかければスピードは遅くなるが、衝突したときの耐久度の減少が少なくなる。コースに不慣れで、よくぶつかるうちはリミッターをかけ、慣れてきたら解除。最高時速1000km/hの超高速レースを楽しもう！



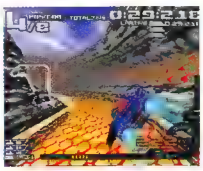
▲設定された耐久度を越えてダメージを受けると、リタイアしてしまう。



▲チューブコースは側面はおろか天井を走ることもできるぞ！

特徴的な立体サーキット

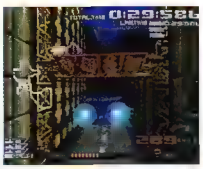
ゲームに高さの概念を加えることで、今までにないサーキットが待ち受けている。空を飛び、チューブを走り抜け、目指すは全コース制覇のグランドチャンプだ！



▶練習用となる、ベーシックサーキット。



◀海上に作られたチューブ主体のコース。



▶分岐する夜の都市を失踪するコース。



◀アップダウンの激しい高難度サーキット。

メーカー公認 マル秘テクニック

●隠しマシン出現条件

ライバルマシンは、リミッターカット以上のレベルで、それぞれ対応したマシンでグランプリモードをポイント1位でクリアすると出現する。

「Xマシーン」はグランプリモード、ワンマッチモード、周回数の決まったタイムアタックモードのいずれかでリタイアせずに走り、トータルタイムの1秒未満が「064」のタイムを出すと出現。

●新コース出現条件

「シノワポリス43310」は、ハイテンションレベルで、グランプリモードを予選、本線ともにすべてのコース1位でクリアする。

「アースクリームジャム」は、リミッターカットレベルで、グランプリモードを予選、本線共にすべてのコース1位でクリアする。

Writer's EYE

高い完成度ゆえにゲーム性はきわめてストイック。初心者のためにリミッターが設定されているのだが、それでもライバル車は速く、たやすくビリになれます。気軽に手を出すと痛い目にあうかも。

しかし。ハイクオリティーなグラフィック、抜群のスピード感、斬新な立体サーキット。これらの要素が絡み合い、オリジナリティと高い完成度を誇るゲームであることは間違いない。腕に自身のある人にはかなりお進めのソフトだ。（まつだ）



▲超高速マシンを制御できるかどうかで、評価も変わってくるだろう。

Maker's VOICE

このゲームで全コースクリアするのに絶対必要なテクニックが「ドリフトダッシュ」。成功すると一気に加速して、場合によっては1000km/hまでもっていくことが可能。ただ、このタイミングが結構シビアで、失敗するとゴボウ抜きにされてしまう。練習しておこう！

（アスキー　ET企画部　黛）

多彩な車種！　多彩なコースを突っ走れ!!

激走Grand Racing

激走グランドレーシング



■プレイステーション	■アトラス	■'98年4月2日発売
■5800円（税別）	■通信ケーブル対応（4人プレイ可）	■ネジコン対応

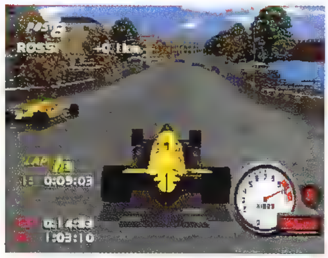
おすすめPOINT　車種、コースの多さ　リアル感覚　4人同時プレイ

40台車種、36ステージの！ リアルな実車感覚で世界中を走ろう!!

このゲームの一番の特徴は、世界中に設定されたコースを、様々な車種で走り抜けるということ。そのコースというのも、一般的なレースゲームでは出てこない、香港、ロシア、スイスといった、観光気分で楽しめるような場所がズラリ。

また、コースによって、スポーツカー、ラリー車、バギーなど様々な車種が設定されている。もちろん車種ごとに走りのコツは違うので、1車種極めてもまだまだ遊べる、非常に奥の深いゲームに仕上がっている。

リアルな実写感覚と、ゲームとしての操作性の両方を兼ね備えた、初心者からマニアまで遊べる1本。



1人から4人まで、ゲームモードは全部で5種類！

ゲームモードは左の5種類。このうち、「sprit screen」では、PS1台で上下2画面、通信ケーブルを使えば4人同時プレイまで楽しむことができるぞ。

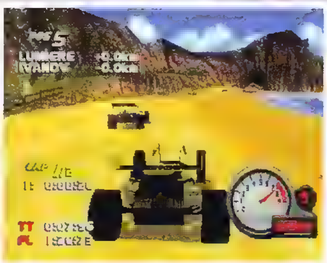


▲それぞれ逆走するおもしろい対戦モードもあるのだ。

one player	通常の1人プレイモード。各国のステージをクリアすると、上級レベルのステージが登場。
time attack	どこまで速く走れるか、タイムアタックに挑戦。自己ベストはゴーストカーとして出現。
season	チームを選んで、世界中のコースを転戦する。いろいろな車種で走ることになるぞ。
split screen	対戦モード。上下分割画面で2人、通信ケーブルを使えば、2台で4人まで対戦可能。
head to head	それぞれが反対のコースを走る、ちょっと変わった対戦モード。すれ違うときは大迫力！

コース、車種、多種多様のレースが楽しめる！

車種は、バギー、スポーツカー、ラリー、ダカール、インディの5種類。各国に用意された様々なコースごとに、どの車で走るかが設定されている。また、レベルが上がるとコース自体が難しくなるのはもちろん、レース中の天候も変わってくる。状況に応じた運転が必要になるぞ。



▲バギーでオフロードを突っ走る！　多少乱雑な運転でもOK。



▲各国の最初のコースをクリアすると、レベルが上がるのだ。

Writer's EYE

8番グリッドからのスタートになるのだが、スタート直後、すぐにスピードを上げない方がいい。5〜7番グリッドあたりのヤツは大抵すぐにクラッシュするのだ。へたに最初からスピードをアップしていると、このクラッシュに巻き込まれるぞ。

また、走っている最中に、前の方で他の車が大クラッシュしてたりする。他車が勝手に自滅。こういうのはなかなか楽しい。

1本でいろんなレースが楽しめる、お得感のあるソフトだ。

（えぐち）



▲他の車の大クラッシュ。巻き込まれないように注意深く走ろう！

Maker's VOICE

香港やエジプトなど、これまでにない世界各地を舞台にレースを繰り広げます。カテゴリーも「ロード」「フォーミュラー」「ラリー」といった多彩なバリエーションからセレクトが可能。登場車種は40台にも及びます。『峠』シリーズとはまた違った、激走感が楽しめるレースゲームです。（アトラス　広報　村田）

リアル感を追究した　本格派レーシングゲーム!

TOCA TOURING CAR championship

トカ　ツーリングカーチャンピオンシップ



■プレイステーション　■UPSTAR　■'98年6月18日発売
■5800円(税別)　■1〜2人プレイ　■アナログコントローラ対応
■デュアルショック対応　■ネジコン対応

おすすめPOINT | 実在のレースコースを忠実に再現 | レーサー気分を味わえる | ハプニングもリアル

実戦同様の操作が要求されるリアルさ!まるで本物のレーサーになった気分?!



このゲームは、4ドアの量産ファミリーカーをベースに、極限までチューンされたレーシングカー同士が激しいバトルを繰り広げるレースゲームだ。

このゲームの最大のポイントは、なんといってもリアルさ。レースカーがクラッシュしたり、フェンスに激突した時には、本物の車のようにフロントガラスが割れたり、バンパーが破損したり、ボンネットが飛んだりというハプニングが起こる。また、レース画面上にはコースマップが表示されないので、実際のレースと同じようにコースを覚えてプレイしなければならないというところでも、よりリアルにレーサー気分を味わえるのだ。

6種類の天候

シングルレースモードでは、下のような6つの天候を選んでプレイすることができる。その他にDefault(変化)を選択することもできる。

★Sunny(晴天)
★Cloudy(曇り)
★Rain(雨)
★Foggy(霧)
★Snow(雪)
★Storm(嵐)



▲晴天の日は視界もよく滑らないが、実際のレースではこんな日ばかりじゃない。



◀霧の日のレース。濃霧が立ちこめ、先に何があるのか分からなくなってしまう。

アーケードそのままの感覚でプレイできる!

天候や車、ハプニングなど、さまざまなところでリアルさを追究しているこのゲーム。もちろん、レースコースもその例外ではない。ゲーム中のコースは、下にある実際のコースを、忠実に再現したものなのだ。

★DONINGTON PARK GRAND PRIX
★SILVERSTONE INTERNATIONAL
★THRUXTON
★BRANDS HATCH INDY
★OULTON PARK FOSTERS
★DONINGTON PARK SHORT
★CROFT
★KNOCKHILL
★SNETTERTON

3種のレースモードで遊べる

Single Race

シングルレースに参加することができるシングルプレイヤー・モードと、2人のプレイヤーが1対1でレースをする2プレイヤー・モードの2つがある。

Time Trial

最高ラップタイムを目指して、何ラップでも挑戦することができるモード。最初のラップ以降は、それまでの最高タイムのゴーストカーが一緒に走るので、目安になる。

Championship Race

9つのコースで24のレースを走り抜き、チャンピオンを目指すモード。1シーズンの開催は12回。1回の開催につき、Qualifying Session(予選)が2回、レースが2回行われる。3ラップ内の最速ラップで、レースのスタート位置が決まる(予選は省略可)。次の開催へ進むには、各開催ごとに決められたポイントを獲得することが必要。また、他車に意図的に接触するなどの危険なドライビングにはペナルティがつく。

Writer's EYE

リアルさを追究したということで、操作も結構難しい感じがする。ゲーム画面上には、レースコースが表示されないが、それがよりリアルさを感じさせる。走りながら、景色でコースを覚えていくのがおもしろかった(よく考えたら、私の場合レースコースが画面に出ていてもあまり見ている余裕がないので、いつもと変わらなかったかも…)。スピードが出ている割には、スピード感があまり感じられなかったのが少し残念。

(いいだ)



▲逆走して、対向車と正面衝突。なんと、ボンネットが吹っ飛ぶハプニングが。

Maker's VOICE

昨年までに欧州で70万本のセールスを記録したゲームです。世界の実車が、ブリティッシュツーリングカー選手権を競う内容で、レースファンを中心に支持されております。スタート時16台がひしめくシーンは圧巻。走る程に上達し、その手応えが受けています。(レイ・アップ　アップスター事業部　高嶺)

オン・オフどちらを選ぶかはキミしだい!!

マルチレーシングチャンピオンシップ



■NINTENDO64	■イマジニア	■'97年7月18日発売
■7900円（税別）	■1～2人プレイ	■コントローラーパック対応

おすすめPOINT　ラジコン感覚　オンオフ両刀使いになれる　滑る滑る滑る

レース中に自由にオンロードとオフロードを行き来できるマルチドライビング

この『マルチレーシングチャンピオンシップ（MRC）』の最大の特徴は、コース上に分岐が設けられているところだ。これにより、オンロードとオフロードのコースをプレイヤーが自由に選択することができるようになった。同じコースでも分岐の選択が違えば、全く違うコースを走っているように思えるのだ。

さらに、NINTENDO64の特徴である3Dスティックにより、微妙なハンドル操作や急ハンドルが思いのままにできるようになった。

この『MRC』で、レースゲームの新しい形「マルチドライビング」を存分に楽しもう。



選べるモードは5種類

ゲームモードは、以下の5種類。まずは「FREE RUN」で、マルチドライビングに慣れよう。



CHAMPIONSHIP
CPUと対戦するモード。用意された3コースを制覇するのだ。

TIME TRAIAL
タイムアタックモード。コース上の分岐を任意に封鎖することができるぞ。

FREE RUN
自由にコースを周回できるモード。ここで練習してから、チャンピオンを目指そう。

VS RACE
2P対戦専用モード。CPU戦とは、違った興奮を楽しむことができる。

MATCH RACE
CPUとのマッチレースを行なうモード。対戦するマシンは、始まるまで分からない。

リアルタイムに選択するコース分岐

リアルタイムにコース分岐を選択していく、『マルチレーシングチャンピオンシップ』。オン・オフどちらにも一長一短があるぞ。



オン
オンロードだけあり、最高速度の速いマシン向き。オフよりも長めの走行距離をどう克服するかがカギ。



オフ
オンロードよりも、かなり走行距離が短い。しかし、スピードを出しすぎると滑って、レースどころじゃなくなるぞ。

Writer's EYE

この『マルチレーシング』、オンにはオン車で、オフはオフ車で遊ぶのが普通だろう。しかし、あえてオンロードマシンをオフロードで走らせてみてはどうだろうか。

するとそこには、新しい『MRC』の遊び方が…。もちろんオフでオン車は滑りまくるだろう。しかし、微妙なステアリング操作も可能なので、車体のコントロールがかなりしやすい。このツルツル地面を滑る感覚は、まさにラリー車そのものなのだ。



▲マシンが、右に左に滑りまくる感覚は、一度やったらやめられないぞ。

メーカー公認 マル秘テクニック

●隠しルート発見
ハードコース『ダウンタウン』で、上り勾配のS字コーナーの先にある滝が見えたら、柵の切れ目に突っ込むのだ。すると、隠しショートカットコースのトンネルを走行できる。

●VSモードで隠しカーが使用可能
マシン選択画面でシャッターの閉まっている画面にし、Bボタンを押すとマッチレースに勝利しないと使えない「隠しカー」が使用可能になる。



◀「ハンニャ」は、全車種中最高のトップスピードを誇っている。

Maker's VOICE

発売キャンペーンの時、タイムトライアルを実施いたしましたが、ユーザーの皆さんが出してきたタイムの速さにはすごくびっくり。かなりやり込まないと出せそうにないタイムばかりで、ここまでやり込んでいただいたユーザーさんに感謝の気持ちでいっぱいです。

（イマジニア　山内）

実名、実在のリアルサーキットを突っ走れ！

全日本GT選手権 MAX Rev.



■プレイステーション　■KANEKO　■'97年2月28日発売
■6800円（税別）　■1〜2人プレイ　■ネジコン対応

おすすめPOINT　全日本GT選手権公認　実際のデータを元に再現　豊富なデータベース

実在のコース、実名マシンにドライバー「全日本GT選手権」公認ゲーム登場!!

有名ドライバーや人気レースカーなどをはじめとして、サーキット、チューニングパーツ、実録したエンジン音などを使用した完全リアルレーシングゲーム。ＧＴ選手権の実在するチームに所属するドライバーとなって、実在のコースで実名マシンに乗った実名ドライバーたちをライバルとし、全6戦を戦い抜くのが目的だ。

シリーズ初の3Dポリゴン化にするだけではなく、実写ムービーを使ってGT選手権の雰囲気をよりリアルに再現。サウンド面でも実音を収録、3Dノイズシステムを併用することによって、より高いレベルでの臨場感を実現しているぞ。

リアル指向のゲームシステム

ゲーム性もリアル指向。細かなチューンナップや、実車に近い操作感覚を必要とする運転もいくぶんかシビアである。しかし、逆に極める楽しみも大きい。たとえ初心者でも、高橋国光氏によるアドバイスが頻繁に出てくるので安心してプレイすることができるぞ。



▲コーナーで加減速を間違えると、即コースアウトだ。



▲チューンナップ画面では、セッティングの評価も聞ける。

3種類のゲームモード

ドライバーとしてチームに所属、実際同様に年間シリーズ全6戦を闘い抜く「チャンピオンシップモード」や、実在の人気レーサーと1対1で競い合う「バトルモード」、自分の限界まで極めるための「タイムアタックモード」がある。



◀バトルモードで有名レーサーたちとデッドヒートを繰り広げよう。

Writer's EYE

実名の車やドライバーを使い、徹底的にリアルな環境を作っているゲーム。なのでとうぜんゲーム性も本格仕様。慣れるまでは大変だが、極める楽しみがあるぞ。初心者の人も、常時アドバイスメッセージが表示されるので安心してプレイすることができる。　またCD1枚を使ったデータベースは圧巻の一言。子細かつ多岐にわたる情報が満載で、全日本GT選手権ファンの人はキープしておきたいアイテムである。　　　（まつだ）



▲ゲーム内にも実写ムービーを多用し、リアルな雰囲気をさらに高めている。

Disk2はまるごと一枚データベース！

2枚目のCDには、96年度のGT選手権参加チーム、ドライバー、マシンなどのデータを収録。数値だけでなく、ムービーなどを使った、多角的なデータ探索のできる完全オリジナルデータベースとなっている。



◀キャンペーンガールのムービーも入っているぞ。

MACHINES	96年度GT選手権に参戦した、GT ASSOCIATION所属のマシンデータが収録されている。
TEAM&DRIVERS	全部で30のチームと、ドライバーの各種情報が収録されている。
CIRCUTS	96年度全日本GT選手権が開催されたサーキットの、各種情報が収録されている。
RESULTS	1993〜96年度オールスターまでの、全 GT選手権のレース結果が収録されている。
CAMPAIGN GIRLS	96年度GT選手権参戦チームの、キャンペーンガールのムービーが収録されている。

Maker's VOICE

ゲーム中に聴くことができるエンジン音、バックファイア、ウェストゲートの音など、効果音はすべてサーキットにて収録したものを使用しています。追い抜き音には立体音響エフェクト処理により、ヘッドホンにてその臨場感を体感することができます。　　（カネコ　濱口）

「日本一速い男」星野一義がおくるIMPULSE！

STRAIGHT VICTORY

ストレートビクトリー
～星野一義への挑戦～



■プレイステーション ■カルソニック ■'98年4月23日発売
■5800円（税別） ■1～2人プレイ ■アナログコントローラ対応
■ネジコン対応

おすすめPOINT | TDSでラクチン操作 | あの星野と戦える | 戦略的な要素がタップリ

タクティカルドライビングシステムとライバルのAI機能により、戦略的な駆け引きが可能に！

この『ストレートビクトリー～星野一義への挑戦～』は、その名の通り「日本一速い男」星野一義を監修に迎えている。そして、開発・プロデュースは、なんとカルソニックレーシングチームが担当しているのだ。

このゲームの最大の特徴は、従来のレースゲームの枠にとらわれないカルソニックレーシングチームオリジナルのTDS（タクティカル・ドライビング・システム）を採用しているところだ。

そして、ライバル車すべてにAIを搭載している。これにより、ライバル車との戦略的な駆け引きが可能になったのだ。



新操作法TDS!!

TDSとは、レース本来の醍醐味である戦略・戦術的操作を可能とし、ライバル車との駆け引きに熱中できる新しい操作システムである。TDSでは、プレイヤーマシンは、操作しなくても走るが、微妙な操作を加えることで、マシンの特性やセッティングにあった走り方や、ライバル車とのデットヒートが楽しむことができる。



◀TDSでは、あらかじめ決められたラインを走るぞ。

ライバル車はAI搭載!!

なんと、ライバル車すべてにAI（人工知能）が搭載。これが「強気・恐怖・キレル・意地悪」などの個性になり、熱いデッドヒートが繰り広げられるぞ。

オリジナルの『中継カメラ視点』

従来のドライバー視点・後方視点のほかに、TV中継用のカメラ映像「中継カメラ視点」が加わった。これで、TVを見ながらレースを戦うことが可能になった！



Writer's EYE

このゲームの最大の魅力といったら、やはり、カルソニックレーシングチームが開発プロデュースしているところだろう。実際にJGTCなどで活躍中のチームが開発しただけあって、マシンのクオリティは抜群。システム面でも、TDSという新しいシステムを導入。これにより、従来のレースゲームのような反射神経を必要とするものではなく、どちらかというと、駆け引きを重視した戦略シミュレーションのようになっているぞ。

（ひらかた）



メーカー公認 マル秘テクニック

●影モード

ゲーム中にポーズを押して、「右右左左右左」と押すと、マシンが消えマシンの影だけで走る影モードになる。

●パネル（計器類）消去技

ゲーム中にポーズして「L1ボタン・L2ボタン・R1ボタン・R2ボタン」を同時に押すとパネルが消える。上記のコマンドを押すたびに、パネルのオン・オフが変わる。



▶自車が見えないと、なにか変な感じだが、意外と操作はしやすいぞ。

Maker's VOICE

星野一義選手監修のRCG！ 自動車工学に基づいた難易度の高い挙動は、超シビアにしてレースファンに大好評！ TDSを使えば簡単な操作が可能で、中継カメラ視点という新しい映像でゲームを楽しむこともできる。感情と思考を持った敵車AIもデッドヒートを熱くする!! '98ルマン3位のR390も登場！

（カルソニック そーましん）

ラリーレース特有の運転感覚を表現

トップギア・ラリー



■NINTENDO64 ■ケムコ ■'97年12月5日発売
■6980円（税別） ■1〜2人プレイ ■振動パック対応

おすすめPOINT | 過酷なレースを体験できる | ペイントでオリジナルカー | 繊細なハンドリング

砂漠や海岸線、ジャングルもある 過酷なコンディションで腕だめし!!



ラリーと言えば、刻々と変化する路面の状況、雨や雪、霧などの悪い気象条件などの過酷なコンディションで繰り広げられるレース。その、微妙なハンドル操作や瞬時の判断力を必要とするラリードライバーさながらの緊張感を体験できるゲームだ。

車種は、全部で9種類。渓谷や断崖などがリアルに再現されたコース、カーブできしむタイヤの音や、バックランプの点灯といったマシンの挙動が、臨場感を高めている。また、エアブラシ感覚でマシンを好きなようにデザインできる「ペイントショップ」があるので、世界にひとつしかないオリジナルカーもつくれるぞ。

4つのゲームモードでラリードライバー気分

CHANPIONSHIP MODE

春、夏、秋、冬、プロフェッショナル、エキスパートと、全部で6つのシーズンを通して優勝を目指すモード。順位によってポイントが与えられ、一定のポイントを獲得すると次のシーズンへ進むことができる。

ARCADE MODE

各コースとも、制限時間内にチェックポイントをクリアすることが条件のレースモード。このモードでは、「コース」「天候」を自由に選択することができる。また、2人プレイも可能なので、対戦もできる。

TIME ATTACK MODE

ただひたすら、最速ラップを目指して走るモード。このモードでは、敵の車は登場しない。天候も晴天のみだ。タイムアタックは3週で行われ、最速ラップを記録した場合は、ゴーストカーが出現する。

PRACTICE MODE

いわゆる練習モード。2プレイも可能。敵の車は登場せず、ラップ数も決まっていないので、中止するまでいくらでも走り続けることができる。「車種」「天候」は選択することができるモードだ。

ペイントショップ

このゲームには「ペイントショップ」という、オリジナルマシンを作れるモードがある。いくつかのコマンドを使い、楽しみながら簡単にオリジナルマシンを仕上げられるのだ。四角や丸を車体にデザインしたり、英文字を貼りつけたり、色を塗ったりと、いろいろなことができるぞ。



◀3DスティックとAボタンを使うだけで、カンタンにオリジナルカーが作れるのだ。

Writer's EYE

ラリーというだけあって過酷なコースが多く、そのため微妙なハンドル操作も必要になるわけだが、砂漠やジャングルなど、ラリーならではのコースはかなりやりごたえがある。トンネルを抜けると、目の前に海が広がる海岸線のコースはプレイしていてとても爽快。操作に慣れるまではフラフラして車が豪快に空中を舞ったりしていたのだが、ある程度慣れてくるとおもしろいくらいにライバル車をとらえることができ、順位を上げていくのが快感になるぞ。（いいだ）



▲過酷なレースコースは、やりごたえあり。まわりの景色も結構楽しめるぞ。

メーカー公認マル秘テクニック

このゲームには全部で9種類の車と4種類のコースがあるが、ここで、隠しカーと隠しコースを出現させる方法を紹介しよう。

まず、チャンピオンシップモードのトロフィーが表示されている画面で、Lトリガー、Rトリガーの順にボタンを押し、2つのボタンはそのまま押し続ける。その状態で次にCボタンユニットの4つのボタンをすべて同時に4回押す。そうすれば、隠しカーと隠しコースが選択できるようになるのだ。おもしろい車も登場するので、試してみよう。



◀こんな車も登場する。もちろん、能力の優れた車も出現するのだ。

Maker's VOICE

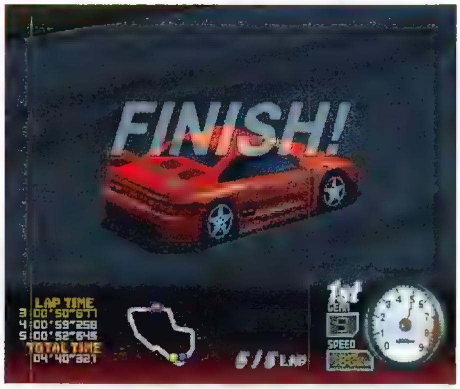
N64ならではの美しい画面はもちろん、太陽光線がマシンにあたった時の照り返しや、サスペンションの浮き沈み等をリアルに表現できた事が大きな特徴です。オリジナルカラーを作れるペイントショップモードで、自分だけのマシンに感情移入するのも1つの楽しみです。

（コトブキシステム　浜田）

『首都高バトル』の元気が贈るレースゲームの進化形

かっとび チューン
KATTOBI TUNE

■プレイステーション
■元気
■'98年4月23日発売
■1～2人プレイ
■ネジコン対応
■デュアルショック対応



おすすめPOINT | 車をチューンしたくなる | 性能UPが一目瞭然 | 恋愛シミュレーション？

マニアも納得のパーツが多数登場!! チューニング人生シミュレーションゲームだ!!

業界初のチューニング人生シミュレーションゲーム。プレイヤーは、レーサーたちの憧れオールスターグランプリでの優勝を目指す。

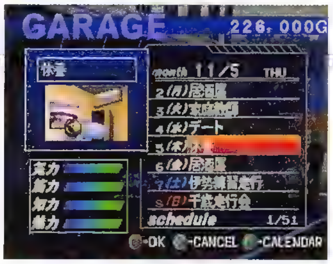
プレイヤーは、アルバイトや賭けレースをして資金を稼ぎつつ、パーツを購入し、自分のマシンをチューンナップしていく。しかし、ただ単に自分のマシンをチューンナップさせるだけでは、レースに勝つことは難しい。レースに勝つためには、その他に、プレイヤーのパラメータをアップさせる必要があるのだ。

さあ、マシンも自分自身もチューンナップして、オールスターグランプリの優勝をかっさらおうぜ！



レーサー育生シミュレーション

ストーリーモードでは、1年間の間にオールスターグランプリでの優勝を目指すのだ。資金を稼いで、自分のマシンをチューンナップしよう。このときチューンナップの方向性を決めてパーツを購入しないとお金の無駄使いになるぞ。ある程度パラメータ上がり、マシンがチューンナップできたら、どんどん賭けレースをして、資金を稼いでさらに上を目指していこう。



▲スケジュールは効率よく組んでいこう。時には休息も必要だぞ。

人気のチューニングショップも実名で登場

人気のチューニングショップが実名で登場しているのもこのゲームの特徴だ。ショップに登場するのはもちろん実在の人物。扱っているパーツもチューニング情報誌「REVSPEED」監修の折り紙付きなのだ。

RE雨宮

ロータリーエンジンのチューニングなら、ここRE雨宮を訪ねよう。

SAURUS

ゼロヨンといえばザウルスと言われるほどゼロヨン界では有名なのだ。

SHOPに展示されているスペシャルカーも登場





Writer's EYE

このゲームは、ただ用意された車を走らせるだけではなく、自分で資金を稼ぎ、自分でチューンナップパーツを購入し、マシンをチューニングしていく過程に楽しさを見つけていくゲームだと思う。

もちろんオールスターGPに勝つという目的はあるものの、このゲームで、そんなことは二の次、二の次。

世界に1台しかない、自分だけの車をつくるためにレースをする。これこそが、この『かっとびチューン』の正しい遊び方なのだ

（ひらかた）



▲かなり細かくマシンのチューニングをおこなうことができるのだ。

メーカー公認マル秘テクニック

●隠しコマンド

パラメータをいきなりMAXにする

ガレージ画面で「下下上上左右左右 SELECT」と入力する。

●隠しコース

「VS&FREE」で選択可能になる

東京環状線：

ゲームセンターのレースゲームで家庭教師先の教え子、彼女に勝つ

赤城オーバル：

オールスターGPに参戦する。



◀いつでもパラメータをMAXの状態にできるのだ。

Maker's VOICE

ドライバーのデート、筋トレなどのスケジュールを組み、オールスターGPでの優勝を目指します。実名のショップ7社がマシンをチューンナップ。ドライバーのパラメーターもマシンの性能に影響します。四季・天候によるコースの変化、アシストモード、メモリーカードによる2人同時対戦プレイなど機能満載です。（元気　広報課　窪田）

人気コミックがレースゲームになって登場！

頭文字（イニシャル）D ～公道最速伝説～



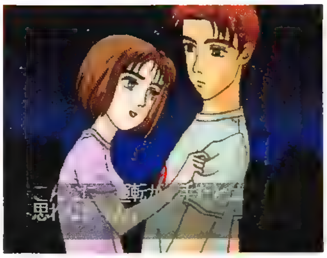
■サターン　■講談社　■'98年6月25日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ専用　■マルチコントローラー対応
■レーシングコントローラー対応

おすすめPOINT　コミックに忠実　最速ドリフトを体感　緊張感あふれるコース

憧れの峠を走る本格的公道レースゲーム！ 拓海がおなじみのキャラたちとバトル！

人気コミックの『頭文字D』をもとにした公道レースゲーム。原作を再現した「シナリオモード」のほかに、ゴーストカーも出現する「タイムアタックモード」、ドリフトのタイミングを練習して、その結果を主人公の巧海が評価をする「トライドリフト」がある。

コンピュータ相手の「バトルモード」では、シナリオモードの進行状況によって選択できる車が増えたり、倒したライバルたちの車が選択できるようになる。「シナリオモード」はノーマルかイージーのどちらかの難易度を選択できる。



ドリフトもボタン1つでOK！

減速を始めたら、ある程度のスピードを保ったところでドリフト開始。ボタン1つを押すだけでドリフトができるので、初心者でも安心。これでスムーズにドリフトへと移行することができる。インから進入してドリフトで切れ込みないようにするのがポイントだ。



▲ドリフトを決めるとギャラリーポイントがアップして、ギャラリーの数も増える。

ライバルの表情にも注目！

画面に表示されたキャラクターウィンドウでバトル中のライバルの表情が手に取るように分かる。後ろを追走している際の、ライバルのあせった顔なども見逃せないぞ。





▲ライバルの表情を楽しもう。視点を変えるとバトル感も変わる。

コミックそのままのキャラが続々登場！

藤原豆腐店の息子で、ハチロクを操る拓海。そのライバルとして、親友の樹、池谷、佐藤真子、沙雪、高橋兄弟など、おなじみのメンバーたちも登場する。秋名山の下りの峠道を中心に、ダウンヒルバトルが繰り広げられる。

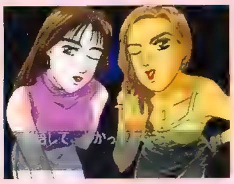
レース前と、レース後にはコミックのイメージを生かしたビジュアルを楽しむことができる。ノーマル2周目で文太に勝つと、拓海に目をつけていたスカウトマンとバトルできるようになる。



▲ハチゴーを操る拓海の同級生であり、親友の武内樹。彼が最初の相手だ。



◀スピードスターズのリーダー、池谷浩一郎。

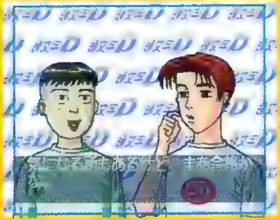


▶シルエイティのドライバー真子とナビゲーターの沙雪。

Writer's EYE

シナリオモードのノーマルを選んでクリアすると、2周目に突入。ある条件をクリアするとTYPE-86SP 、TYPE-SW などのマシンや、AKINA の登りコースなどが出現。また拓海がライバルとしてバトルモードに登場するなど、遊べば遊ぶほどファンにはたまらない隠し要素が次々と出現してくる。

ファンドリフトが楽しめるAKAGI 、5連続ヘアピンがあるAKINA コースなど、ドライバーを飽きさせないコースばかり。ドリフトボタン装備もうれしい。　（たての）



▲走行後に拓海がコメントしてくれる、「トライドリフト」。

Maker's VOICE

『頭文字D』がゲームになって登場。キミは最速ドリフトを使い＝拓海に迫れるか。スピードスターズの池谷をはじめとして、レッドサンズの「高橋兄弟まで、スゴ腕のドライバーたちが最速を賭けて挑戦してくる。ダウンヒルの難コースを克服し挑戦者たちを退けて、最速ドリフトを体感してくれ！（講談社　池田）

史上初！フルポリゴンのバイクレースゲーム

INTERNATIONAL MOTO-X

インターナショナル　モトクロス



■プレイステーション　■ココナッツジャパンエンターテイメント　■'96年9月27日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ専用

おすすめPOINT　PS初のバイクレース　HONDAが協力　コースエディット機能付き

世界16ヵ国全48コースのレースを転戦し、チャンピオンシップリーグ優勝を目指せ！



プレイステーションでは初めてのバイクレーシングゲーム。マシンやコースはすべてポリゴンで描かれているので、迫力あるレースを楽しむことができる。HONDAの協力によってレース中にHONDAの看板が設置されたりと、演出も本格的。

ゲームモードは競技モードのコンペティション、タイムトライアル、練習モードのプラクティスなどが用意されている。最初は125ccからスタートし、クリアするごとに250cc、350cc、500ccとクラスが上がっていく。天候、ラップ数、ライダー数などの設定も可能だ。

稼いだ賞金でバイクをパワーアップ！

競技モードでは、16ヵ国48コースのレースに参戦して勝ち進んでいく。最初の所持金は500ドル。成績によって賞金が与えられ、この賞金で修理をしたり、エンジン、ギア、サスペンション、タイヤなどをパワーアップさせていくことができる。レース前には忘れずにグレードアップさせておこう。一度交換すると元には戻せないので、慎重にパワーアップしよう。

レース前にはライダーの名前のほか、ヘルメット、スーツ、ブーツ、バイクの色、国を好きなように選ぶこともできる。これにはお金がかからないので安心。



◀クラスによってあらかじめコースが設定されている。



◀ライダーやマシンを自由にペイントできる。



▶グラフでマシン全体のバランスを見ておこう。

Writer's EYE

4輪とはまた違ったプレイが期待できる、モトクロスゲーム。操作のほうは多少粗削りな感じもあるが、それがかえってワイルドな雰囲気をかもしだしている。高低差の激しいトラックでのジャンプも豪快！　たくさんのコースが用意されているので飽きることはないが、この手のゲームでは珍しくコースエディット機能が付いているのもうれしい。とんでもなく起伏が激しいコースなど、いろいろなコースを作って楽しんでみよう。

（たての）



▲世界各国の特徴ある風景をバックにレースを楽しむことができる。

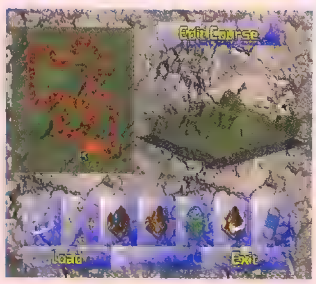
自分だけのオリジナルコースを作って走ろう！

このゲームには、自由にレースコースを作ることができるコースエディター機能が付いている。すごい簡単なコースから、超難しいコースまで、思うがまま作成できるのだ。あらかじめ土台となるグランドを選んでアレンジしてもいい。作成したコースは、メモリーカードにセーブできるぞ。

起伏の設定のほか、池の高さを決めたり、コース途中にジャンプ台を取り入れたりすることもできてしまうぞ。



◀作ったコースをきめ細かく設定することができる。



◀トラックを作ったら、好きなように起伏をつけてみよう。

Maker's VOICE

世界のHONDAの協力を得て製作をしたのがこの1本。バイクは車と違って人間と機体がバラバラに動くので製作するにもかなりの時間を必要としました。その甲斐あって仕上がりは100点満点！　熱い走りを体感したいという方にはお薦めの1本です。

（ココナッツ　広報　ますます）

4WDでヘビーな荒野を突っ走れ！

激突！ 四駆バトル



■プレイステーション　■ココナッツジャパンエンターテイメント　■'97年7月31日発売
■5800円　■1～2人プレイ　■通信ケーブル対応

おすすめPOINT　自由度の高い走り　四駆ファン待望のマシン　変化に富んだトラック

チェックポイントさえ通過すればOK！ 自由度の高い走りで四駆バトルを満喫！

Jeepのクライスラー社協賛の4WDオフロードレースゲーム。森、丘、砂漠、雪山などのトラックで、4駆にしかできない荒々しい走りが期待できる。用意されたトラックは、全部で12。背景の美しさに加えて、砂漠を走り抜ければ砂ぼこりが舞い上がるほどのリアルさ。ゲームモードは大きく分けて、フリーラン、チャンピオンシップ、クラスレースの3種類。チャンピオンシップのリーグは6種類あり、勝ち進むごとに難易度の高いリーグに参戦することができる。クラスレースは車種ごとに4つのリーグが用意されている。



憧れのマシンを操作できる！

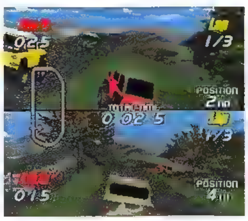
ジープ・ラングラー、ランドローバー・ディフェンダー90、シボレーZ-71、ハマーと、ファン待望の4車種でバトルレースが楽しめる。そのほかのボーナス車も盛りだくさん。

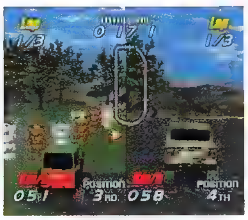





憧れのマシンを操作できる！

フリーランでの2人対戦は、横2分割だけでなく、縦2分割にもなる。プレイヤーの好みに合わせてレース途中に変更できる。ちなみに視点は4段階に切り替えられるだけでなく、カメラアングルも90度ずつ切り替えることができる。


▲どちらかというと一般的な横2分割画面。


▲縦2分割だと、また違ったプレイ感覚になる。

Writer's EYE

チェックポイントさえ通過していれば、どこを走ってもよいという自由さがいい。ときにはレース結果を気にせずに、強引に走りたい道を走るというのも楽しいもの。障害物などがあって、多少無理と思われる道でも走り抜けてしまうのは、さすがに四駆といったところか。起伏の激しいコースも、2周もしていれば心地好く感じてくる操作性。激しいロックのリズムもグッド。　（たての）


▲たとえ最下位になったとしても、道ならぬ道を走るのもまた楽しい？

メーカー公認マル秘テクニック

●隠しコース　「FRIENDRY」DIRT DASH 出現。「SANDDUNE」PHARAOH CURSE 出現。「CRAGY」SAND TRAP 出現。「ELITE」UNDER CONSTRUCTION出現。「SNOWMAN」SNOW BALL EXPRESS出現。「ALL TRACK」PIPLINE WAY 出現。
●隠しマシン　「SPRINTER」デューンバギ出現。「FIFTY」ホットレッド出現。「LOWRIDER」ストックカー出現。「BEEFY」モンスタトラック出現。(すべてネームエントリー画面で入力することで選択可能になる)。


◀隠しマシンで隠しコースを走ることもできるようになる。

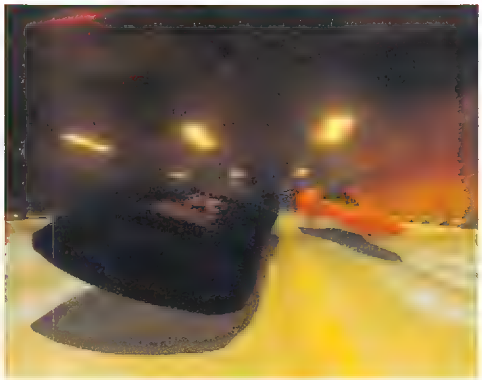
Maker's VOICE

今年も暑い夏がやってくるのに、お金はないし、恋人もいないしなんて、超ネガティブになっている皆さん(私だけ？)。このゲームをプレイしてスカッとしましょう。雪原、砂漠、岩場を思いっきり駆け抜ければ気分爽快！　きっと暑いうだるような夏も快適に過ごせるはず!!
（ココナッツ　広報　ますます）

ツインビーにビックバイパー、トライサイクルを取りそろえ

SPEED KING

スピードキング



■プレイステーション	■コナミ	■'96年12月13日
■5800円（税別）	■1人プレイ専用	■ネジコン対応

おすすめPOINT COOL!なムービー ｜ イケてるサウンド ｜ ファンサービス満点

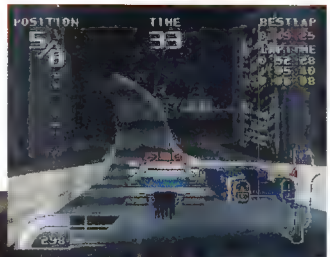
冷たいビジュアルとアップテンポなテクノミュージックが400km/hオーバーのスピードを作り出す

A.D.2045年のネオコウベシティを舞台にした超速レースゲーム、それが『スピードキング』だ。

ネオコウベと聞いて「ハッ！」とした人、大当たり！　このネオコウベは、同社のサイバーパンクアドベンチャー『スナッチャー』の舞台となった「ネオコウベ」と同じものなのだ。ゲーム中のビジュアルは、この『スナッチャー』の雑多な雰囲気を残したままレースゲームに必要なスピード感をミックスしてあり、見事に『スピードキング』の世界を作り出している。この世界の中を、時速400kオーバーを当然とするホバービーグルに乗り疾駆するのだ。

また、音楽も世界とスピードを作り上げるのに一役買っている。アップテンポのテクノサウンドにノってホバービーグルを走らせれば、スピードの壁をバリバリとブチ破れるはず!?

『スピードキング』の魅力はまだあるぞ。『スナッチャー』をはじめ、同社の作品から多くのマシンやキャラクター、そして名称などがマシンに使われており、コナミファンなら小躍りしてしまうようなサービス度なのだ。





◀視点は3D。急カーブなどは、左の写真のようにマシンを大きく傾けてクリアするのだ。上のようにマシンを画面上に出しての操作もできる。

ちょっとだけ攻略

ここでは隠しマシンをゲットできない人のために、ちょっとだけアドバイスを書くぞ。まず、タイトル画面で「エアシップ」をゲットする。このエアシップは性能の高いマシンなので、超速のスピードに慣れることができれば、「BATTLE CPU」モードで比較的楽に勝ち進むことができるはずだ。

エアシップにうまく慣れることができない人は、初級Ａでゲットできる2台目のマシン「トライサイクル」を使うといいだろう。このトライサイクルはエアシップよりマックススピードが抑え目で非常に使いやすいマシンなのだ。ただし、そこまではエアシップかなんなりのマシンを使わざるをえないが…。

「SPEED RACE」をスピードランク「KING」でオールコースクリアできれば、エアシップをある程度乗りこなす腕になっているはず。オールコースクリア後にはRemixムービーも見られるし、まずはこっちからがんばってみてはどうだろう。

メーカー公認 マル秘テクニック

コナミ印のビックリマシンをゲット！

ＣＰＵの操るマシンと1対1の勝負をするモード「BATTLE CPU」。ここでＣＰＵが使ってくるマシンはすべて隠しマシン、このモードで勝利して初めて隠しマシンを使用できるようになるのだ。初級Ａ、初級Ｂ、中級、上級の各コースに2台づつ隠されているぞ。隠しマシンの入手コースなどを下に表にしておくので参考にしてほしい。

エアシップ
これがビルの後ろに完全に隠れたらコマンドを入力するのだ。



出現する隠しマシン	対戦コース
JUNGLER	初級Ａコースで初期マシンを使って走る
A-JAX	初級Ｂコースで初期マシンを使って走る
METAL-GEAR	中級コースで初期マシンを使って走る
FINALIZER	上級コースで初期マシンを使って走る
TRY-CYCLE	初級Ａコースで隠しマシンを使って走る
A-I-TSU	初級Ｂコースで隠しマシンを使って走る
TWINBEE	中級コースで隠しマシンを使って走る
VIC-VIPER	上級コースで隠しマシンを使って走る
AIR-SHIP	タイトル画面（PRESS START BUTTON表示中）で飛行船がビルの裏側に隠れているうちに「上、上、下、下、左、右、左、右、□、X」の順にコマンドを入力する。成功すれば「Let's Party！」の音声が聞こえる。

※初期マシンを使って登場する1台目の隠しマシンに勝利していない場合、隠しマシンを使って登場する2台目の隠しマシンとは対戦できない。

Maker's VOICE

う～ん、懐かしいタイトルですねぇ。このソフトの広報担当は、先日めでたく寿退社をした、旧姓柘植さんでした。社内では『スピードキング』の事を略して『スピキン』と呼んでいて、担当外の私は「何のことかしら？」なんて、ノンキに構えていたものです。懐かしく思う分だけ年を重ねたってことですね…。
（コナミ　関口）

夜のハイウェイを突き抜ける爽快感！

ミッドナイトラン
～ロードファイター2～

■プレイステーション　■'97年11月27日発売
■コナミ　■4800円（税別）

おすすめPOINT　アーケード感覚　美しい夜景　ちょっと安い



舞台は一般車も走る夜の高速道路！ チューンナップしたマシンで勝利をつかめ!!

昼間の喧噪を忘れて眠り始めた首都。そこに張り巡らされた高速道路は、昼間の渋滞が嘘のように本来の役目を果たし始める。まるで、その時を待っていたかのように、どこからともなく集まり出したマシン達。準備は整った…。

一般車両も巻き込んで、もの凄いスピードでレースが展開する『ミッドナイトラン』。もともとはアーケードで登場したゲームなので、馴染みのある方もいることだろう。

自分を含めた4台のマシンでトップを競うのが目的だが、そこは公の高速道路、自分たち以外のクルマも走っている。また、一般車両といっても、その種類はさまざま。タクシーにコンテナトレーラー、観光バス（は●バス？）、バイク…、これらの一般車両を追い抜きながら、ライバルカーと勝負していくわけだ。



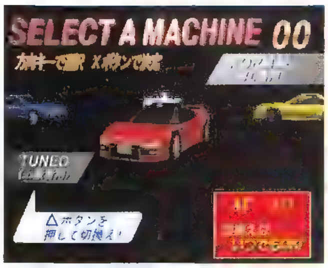
▲迫力あるドライビング視点の「ドライバービュー」と、自車の後方からの操作しやすい視点でコントロールできる「ビハインドビュー」の2つの視点でプレイできる。

アーケードそのままの感覚でプレイできる！

プレイステーション版は、基本的にはアーケード版からそのまま移植した内容になっている。唯一違う点を挙げるなら、大型筐体独特のステアリングなどの操作感覚ぐらいだろう。

マシンは4種類のカラーリングから選択できるが、その性能はまったく同じ。ただし、それぞれにノーマルとチューンドと2種類用意されているのが大きな特徴だ。ノーマルは加速、コーナリング限界が低く、ドリフトにも適していない。ただし、ミスが少なく走れるので初心者向きのマシンといえる。反対にチューンドは加速、コーナリングの限界が高く、またスピンしやすいので、ドリフト走行に適した上級者向きのマシンになっている。もちろん慣れてしまえば、チューンドのほうが速く走れることは間違いない。

ギアチェンジはオートマ、マニュアルの2種類。ただし、レース中いつでも切り替えが可能になっている。1周目はATで、2周目以降はMTで…なんてこともできるぞ。



▲4種類から選択。車種（色）よりも、ノーマルかチューンドを選ぶかが重要になる。

コースは全部で3種類

Sunset Trial（初級コース）
美しい夕焼けのハイウェイを走り抜ける、初心者向きのコース。ヘアピンカーブ、S字カーブが少ないので、ハンドリング特性やドリフトを覚えるのにピッタリのコースだ！

Starlight Heat（中級コース）
都心部を中心に周回するコース。途中に見える東京タワーがとても印象的。コースは途中で分岐していて、内側を選ぶとショートカットができる。ショートカットコースは一般車両が入ってこないが、コーナーが連続して続くので難易度は高め。どちらを選ぶかはお好みしだいといったところか。





◀コースは3種類ある。レース中はゆっくり眺めるヒマはないが、どのコースも夜景がキレイだ。

Midnight Run（上級コース）
ほとんど直線が存在しない、上級者向けのコース。左バンク→左複合→タイトなS字→複合S字→ヘアピンカーブなどのテクニカルコーナーが連続するので、今まで培ってきたテクニックを駆使し、ドリフトを巧みに操って切り抜けよう！

Writer's EYE

このゲームは、良い意味でも悪い意味でもアーケードの完全移植作になっている。コンシューマーに移植される場合は、家庭用ならではのモードが追加される場合が多いが、このゲームにはそれがない。そのまんまアーケードゲームなのだ。遊び方もアーケードのそれに近く、長時間遊ぶのではなく、1コインを入れて数分遊ぶ感覚で楽しめる。ほんのちょっとだけ楽しみたい時なんかにピッタリのソフトだ。

ゲームは簡単過ぎず、かといって難し過ぎることもないという、万人向けの難易度になっている。さすがにアーケード版の際にバランス調整はされていたのだろう。衝突時の減速度合いは低いため、1回ぶつかったらもう終わりってこともない。だから、ゲームを始めたばかりの頃は多少の衝突には目をつぶり、まずはコースやゲームそのものに慣れていくようにしよう。

（坂上　裕）

Maker's VOICE

『ミッドナイトラン』の担当としてあくせくせくしたのは昔の事・・・。今ではいい思い出です。サンプルをプレイしながら車酔い(?)したり、キャンペーンの企画をたてたり・・・。「車を追い抜いていく快感」をばっちり味わえます。ゲームだから事故もないし、安全よ。皆さんも試してみては?

（コナミ　関口）

24時間耐久レースをシミュレート！

GT24



■サターン　■ジャレコ　■'98年5月28日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ及び2人交代プレイ　■マルチコントローラー対応
■レーシングコントローラー対応

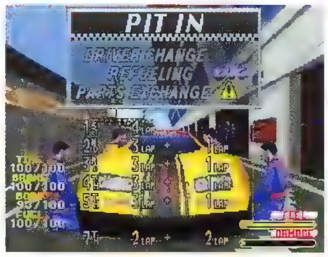
おすすめPOINT　耐久レースを再現　ゴーストカーで対戦　実時間24時間モード

リアルな体験型レースシミュレーション ピットインのタイミングが勝利の鍵だ！

アーケード版では体験できなかった24時間耐久レースを、サターン版レースシミュレーションとして再構成したゲーム。

『GT24』ではピットインして、マシンの修理やパーツ交換、給油、ドライバーの交代などが重要なファクターになっている。ピットクルーも特徴的な5組から選ぶことができ、車種や自分の運転スタイルにあわせて選択できるようになっているぞ。

時間とともに風景の変わるコースを、タイミングよくピットインしながら走り続ける。これぞまさに24時間耐久レース・シミュレーションゲームだ！



スタンダードとオリジナルモード

ゲームモードはグランプリモードと24時間モード、タイムアタックモードの3種類。

グランプリモードは決められた周回数をいかに速く走るかが決め手で、24時間モードは耐久レースをリアルにシミュレート。タイムアタックモードでは好きなマシンと好きなコースを選び、最速ラップに挑戦だ。

リアルタイムに選択するコース分岐

『GT24』には、600馬力以上のエンジンを搭載したモンスターカーが6台登場。各マシンはそれぞれ特徴が分かりやすいようにゲージが表示され、自分好みのマシンが選べる。

さらに最初から用意されている6台に加え、各コースで入賞するたびにハイスペックな隠しカーが登場。よりレベルの高いレースが展開できるぞ！



▶コースは3つだが、右周りと左周りを選べる。計6種類だ。

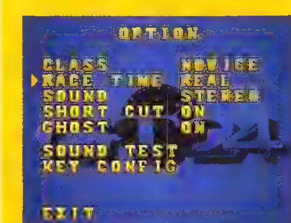


◀厳選された6台の車から、扱いやすいマシンを選びだそう。

Writer's EYE

24時間耐久レースという、今までにありそうでなかったレースのゲーム化。元はアーケードゲームだったが、サターンに移植するにあたって、ハードの特徴を踏まえてゲームを再構成したのは好感度大。うまくアレンジしたな、と思える。

それだけではなく、スタンダードなモードも入っており、従来どおりの楽しみかたができるのは安心。コースが最初から左右二通り選べるのは面白い。たいていのゲームでは裏技になっているからね。　（まつだ）



▲裏技で、本当に24時間レースをするモードも搭載。ぜひともトライしてみてほしい。

メーカー公認 マル秘テクニック

●難易度&レースタイム追加

タイトル画面で「A.C.A.C.A.B」の順に押す。すると難易度にSUNDAYとMONSTERの2つが追加される。また、実際に24時間レースをするREALモードがレースタイムに追加される。（1）

●隠しカーが使用可能になる

上記（1）のコマンドが成功している状態で、レースモード決定時にスタートボタンで決定する。成功すると3台の隠しカーが使用できるようになる。（2）

●自車がゴーストカーになる

上記（1）（2）が成功しているか、全コースで1位を取った状態で、車決定時に「X.Y.Z」を押したままスタートボタンで決定する。

●ピットインの時間短縮

ピットインの最中に、「A・B・C」いずれかのボタンを連打する。

Maker's VOICE

なんてったって24時間耐久レースゲームなんすよ、これが！ドライブテクニックはもちろん、どのタイミングでピットインするかが勝負の決め手になるから戦略性の高いレースが楽しめるんすよ。「もう、普通のレースゲームじゃ満足できないのぉ！」というあなたに是非お勧めの1本っす!!（ジャレコ　開発部　ヤスミン）

リアルを超えたライブなラリーレースゲーム！

V-RALLY championship EDTION



■プレイステーション　■スパイク　■'98年1月8日
■5800円（税別）　■1〜2人プレイ　■ネジコン対応

おすすめPOINT　WRCを体験できる　ラリーの楽しさが分かる　ステージが豊富

世界ラリー選手権を完全再現!! 世界8カ国　全42コースを走破せよ！

この『V-RALLY』では、世界を転戦して行なわれているWRC（世界ラリー選手権）のすべてを完全に再現しているのだ。

ゲームモードは3種類。メインとなるチャンピオンシップでは、世界8カ国を転戦し、トータルポイントを競い合う。この他にも、アーケード、タイムトライアルの2種類のモードがあり、チャンピオンシップに向けての練習ができるぞ。

自然が味方にも敵にもなるラリー。雨・雪・霧・夜などの過酷なレース条件が襲う中で、右に左に滑るマシンを上手くコントロールし、トップでゴールを駆け抜けろ！



全11種から車種選択

『V-RALLY』でセレクトできるマシンは、全部で11車種。「SUBARU・IMPREZA」、「PEUGEOT・106MAXI」など、どのマシンも97年に世界ラリー選手権を実際に走っていた車種ばかり。日本版のみ「TOYOTA・COROLLA」も参戦。

▼日本が誇るラリー車。唸れ水平対抗6気筒！





▲F1でもお馴染みのルノー小回りが利いて扱いやすいぞ。

コースは何と42もあるぞ

ARCADE（18ステージ）

アーケードモードでは、難易度によってEASY（簡単）・MEDIUM（普通）・HARD（難関）の3つのコースがあるのだ。最初は、EASYでしか走行できないぞ。

CHAMPIONSHIP（24ステージ）

チャンピオンシップでは、世界8カ国の中からラリーコースを選べるのだ。国は、最初から自由に選択することができる。1つの国には、3コース用意されているのだ。



▲最初は、EASYでラリー車の操作に慣れよう！



▲すべてのコースで、優勝を狙うのは、至難の業だ。

Writer's EYE

ラリーカー自体は、そこそこの知名度があっても、ことそのレースとなれば、あまり馴染み深いものではない。この『V-RALLY』は、そんな、普段あまり日の目を見ることがないWRCにスポットを当てたゲームなのだ。実際のラリーレースのように音声（英語）で、カーブのRを教えてくれる。などのように、結構忠実にラリレースというものを再現しているので、普段あまり触れることのないラリーレースの雰囲気を味わえるぞ。

（ひらかた）



▲かなり忠実に世界のラリーコースを再現しているぞ。

メーカー公認マル秘テクニック

●すべてのステージがプレイ可能に

ROMを立ち上げ「INFOGRAMES」のロゴ画面でコントローラの左→右→○→△+○の順で押す。

●タイムオフ

アーケードモードで時間制限を無限にできる。

すべてのステージに行ける状態で、LOCK OFFの後、L2ボタンを押すだけ。

▶初めからすべてのステージが使用可能に。練習するのに最適だ。

INFOGRAMES

Maker's VOICE

私はこれにはまってしまい連日ほぼ徹夜状態が続きました。雨の日も雪の日も灼熱の砂漠も経験しました。時にはベストの走りができずに涙した事もありました。そして全コースクリアした日、なぜか一回り人間が大きくなった気がしました。そんな気分にさせてくれるソフトです。（スパイク　営業企画部　柴田）

『タイトーチェイスH.Q』の流れを組むポリゴンレースゲーム

レイ・トレーサー



■プレイステーション　■タイトー　■'97年1月17日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ専用　■ネジコン対応

おすすめPOINT　破壊衝動を満喫　ハイテンポな展開　熱いストーリー

体当たりで暴走集団を破壊せよ！ 問答無用のバイオレンス・カーチェイス



近未来の都市を舞台に、街を蹂躙する武装暴走集団を壊滅させるため、プレイヤー操るトレーサーチームが敵を片っ端から体当たりでぶっ壊していく（多少語弊あり）映画のカーチェイスシーンのようなゲームだ。

普通のレースゲームとは違い、このレイ・トレーサーでは敵の武装暴走集団を壊滅させることが目的。そのため、規定周回数を走ってタイムを競うのではなく、逃走する敵ボスを追い詰め、体当たりで破壊することが目的となる。途中で邪魔する敵は抜き去り、破壊しながらボスを追い詰めていく。破壊とスピード、二重のカタルシスが味わえるぞ。

悪人たちをパニッシュせよ！

街を蹂躙する悪人どもを殲滅するために、幅寄せや体当たりを駆使して、敵を破壊しながらボスを追い掛ける。ただ、あまりザコにかまいすぎるとボスに逃げられてしまうことになる。無駄なタイムロスをはぶくために的確なライン取りでコースを攻めるのはもちろん、ときには敵車をかわしていくことも必要になってくるのだ。



▶邪魔する敵は実力で排除するのだ！

2つのモードを使い分けろ！

このゲームには2つのモードが設定されている。一つは前述していた「チェイスモード」もうひとつは純粋にサーキットを攻める「タイムアタックモード」だ。

タイムアタックモードは敵車を破壊する要素はなくなり、純粋にコースを攻め、コンマ1秒をしのぎあうものになっている。



▲ストイックにコースを極めたい人は、タイムアタックモードを選ぼう。



▲トレーサーチームや、ライバル車と競争することもできる。

メーカー公認マル秘テクニック

●隠しカー出現条件

難易度「NORMAL」以上のチェイスモードを、ノーコンティニューでクリアしよう。最初から選択できる4台の車すべてでクリアすると、ボスである「VESTAL」が使えるようになる。

「VESTAL」で難易度「NORMAL」以上のチェイスモードを、ノーコンティニューでクリアすれば、隠しボスである「B-VESTAL」が使えるようになる。

●ムービーモード出現条件

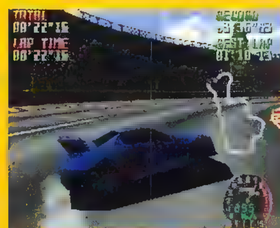
「B-VESTAL」で難易度「HARD」のチェイスモードをノーコンティニューでクリアしよう。そうするとオプション画面に、自由にムービーが鑑賞できるムービーモードが追加される。

Writer's EYE

このゲームはおよそリアルとはいいがたい。猛スピードの出せる自車は急カーブでもドリフトをすれば曲ることができ、さらには敵車に体当たりしてぶっ壊すときている。

しかし、これらはおおざっぱに見えても、実はたいした問題ではない。

よく見ればこのストレスのかからない仕様は非常に快適かつ爽快だ。猛スピードをだしながらドリフトでごりごり曲り、邪魔な敵車は片端から蹴散らしていく。何も考えずに楽しみたい人におススメ。　（まつだ）



▲アクセルベタ踏み、カーブもドリフト。ノンブレーキでかっとばそう！

Maker's VOICE

このゲームが作られていた頃でした、私が入社したのは。新人の時にこのタイトル名を聞き間違えて、「レイト・レーサー」ですか？　と言ったら、開発チームにボコボコにされた、とても良い思い出があります。そーいえば、「RAYRAYキャンペーン」なんてのもあったなぁ。　（タイトー　広報）

人気アーケード2作が1つになった！

サイドバイサイドスペシャル



■プレイステーション　■タイトー　■'97年12月4日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ専用　■ネジコン対応

おすすめPOINT　テクニック重視型　実在車で走れる！　スピード感◎

リアルな実車で峠攻め！ 四季折々の風景も美しいお得な1本！

リアルな実写で峠を攻めるアーケードゲーム『サイドバイサイド』と『サイドバイサイド2』の2本がカップリングされたソフトだ。

登場する車種は、どれもその筋では有名な車種ばかりで、操作性もそれぞれの実車を忠実にシミュレートしてある。ただし、そのためにコースによって得意な車種、不得意な車種がわかれるので、車種の選択に注意しよう。

ゲームは、コース途中に設定されたチェックポイントを通過することでタイムが増え、残りタイムが0になると、そこでゲームオーバー。まずは完走を目指すようにしよう。

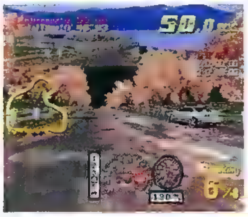


2本合わせて10コース収録

初期状態で遊べるのは、全部で10コース。初級から超弩級までのコースが用意されているのだが、リアルな実車シミュレートのため、初級でも1位になるのはなかなか大変。何回もチャレンジして腕を磨こう！

基本車種は16台

ゲームに登場する車種は、スープラ、スカイライン、セリカ、カローラレビン等々実在の車種がずらり16種類。自分の好みで選んでもいいのだが、コースに適した車種があるので、いろいろ試して最適なものをチョイスしよう！



▲初級コースの1つ。桜吹雪がとってもキレイなコースだ。



▲超弩級のコース。かなりの難易度なので、完走すらムズカシイかも。



▲いろいろな車種が用意されている。車種の適性を見抜くことが重要だ。



▲ギアチェンジはマニュアルとオートマ。オートマでは上位入賞は難しい。

Writer's EYE

このゲームはユーザーを選ぶ。実際に車に乗って結構走る人なら、熱中して遊べるゲームだが、レース系のゲームしかやらない人にはちょっと敷居が高いかもしれない。

これは、実車を忠実にシミュレートしていることが原因なのだが、ゲームだけのドライバーからすると、かなり難易度が高く感じられるだろう。もちろん、慣れてくれば、実車に忠実な分かなりおもしろいのだが。

途中であきらめず、とことん走りを追及してみよう。（えぐち）



▲かなり難易度が高いので、最初は完走を目指すようにしよう。

メーカー公認マル秘テクニック

●オリジナルコースが出現

全部のコースのうち、6つのコースで1位を取ると「オリジナル1」のコースが選べるようになる。同様に、8つのコースで1位になると「オリジナル2」のコースが、10のコースで1位になると「オリジナル3」のコースが出現するのだ。オリジナルコースが選べるようになれば、下の隠しカーにも挑戦できるぞ！

●隠しカーが出現

前記の隠しコースが出現したら、「オリジナル1」のコースで1位になるまで頑張ってみよう。1位になると、隠しカーの「パン」が選べるようになるぞ。同様に「オリジナル2」で1位になると「1BOX」が、「オリジナル3」で1位になると、「トラック」を選べるようになるのだ。オリジナルコースで1位になるのはかなり大変だが、どの隠しカーも高性能のものばかりだぞ。

Maker's VOICE

走り屋による、走り屋のための、走り屋ゲームです、マジで。開発メンバーは、みんなでチーム組んじゃったり、そのメンバーで走りに行ったりと、元気です。そんな人々の魂の込められた、この1本。試してみてはいかが？

（タイトー　広報）

あの『ランボルギーニ』が64に登場!!

スーパースピードレース64



■NINTENDO64　■タイトー　■'98年5月29日発売
■6800円（税別）　■1人プレイ専用

おすすめPOINT　往年のスーパーカーが登場　美しい景色　ピットストップがある

スーパーカーの代名詞「ランボルギーニ」が熱戦を繰り広げるぞ!!



ランボルギーニ社のスポーツカーを操るレースゲーム。コースは、イタリア郊外のきれいな景色など全6コース。そのどれもが特徴的でプレイヤーを飽きさせない。また、近道ができる秘密のトンネルが隠されているコースなどもある。

レースモードも、チャンピオンシップやタイムトライアルなど下で紹介している4つがあり、いろいろ楽しめる。難易度を設定することもでき、レースゲームが苦手な人でも安心だ。ガラスへの映り込みや、日の光などがうまく表現されており、実際にスポーツカーを操っているような壮快感を得ることができるのだ。

レースモードは4種類

シングルレース
順位決定のみのレースモード。このモードでは、サーキット、ラップ数、ピットストップの有無、天候などを選択することができる。天候には、霧のコースや夜のコースもある。

チャンピオンシップ
複数のサーキットでレースを行うモード。すべて設定済みのノーマルチャンピオンシップと、プレイヤーが独自にレース設定できるカスタムチャンピオンシップの2種類がある。

タイムチャレンジ
チェックポイントからチェックポイントまでの速さを競うモード。チェックポイント通過毎にタイムが加算される。ベーシックシリーズとプロシリーズの2種類のレースがある。

タイムトライアル
練習用のモード。対戦相手はなく、プレイヤー1人でサーキットを走行することになる。ここで更新されたタイムはセーブされ、実際のレースでのタイムとともに表示される。

ピットストップ

チャンピオンシップとシングルレースの2つのモードで使用することができる。給油は3Dスティックを上下に素早く動かしておこない、タイヤ交換は、3Dスティックを画面に表示される矢印の方向へ回転させておこなう。ピットインするタイミングを考えてレースに挑もう。



◀素早く操作しないと、レースに大きな影響が出てしまう場合もあるぞ。

Writer's EYE

景色もきれいで、操作に慣れてくるとコースを走るのが楽しくなってくる。コーナーリングも、初めのうちは壁にぶち当たったり、スピンしてしまったりして思うようにならなかったのだが、慣れてきたらこれがまた気持ちいい。ピットインは、なんだか面倒だなぁと思っていたものの、そのうちになぜかスティックを必死でカシャカシャやるのが結構気に入ってしまったらしい。コースは飽きがこず、車を走らせているという壮快感が楽しめた。　（いいだ）



▲慣れてくると、このコーナーリングもたまらない快感になってくるのだ。

メーカー公認マル秘テクニック

ゲームの初めに選択できる車は2車種6台だが、ある条件を満たすと隠しカーが選択できるようになる。そこで、その条件を紹介しよう。

チャンピオンシップ
チャンピオンシップモードの「ノーマルチャンピオンシップ」で一番高いスコアを獲得しよう。難易度ノーマルで1種、ハードで1種、計2種類の隠しカーが出現するぞ。

タイムチャレンジ
タイムチャレンジモードのすべてのレースコースで、1位を獲得しよう。このモードでも「ベーシックシリーズ」で1種、「プロシリーズ」で1種、計2種の隠しカーが出現するのだ。

Maker's VOICE

「ランボルギーニの車を自分の手で操ることができる！」というだけで、カウンタック少年だったボクは涙ものでした!! '98年春に行われた東京ゲームショウでは、ディアブロを飾ったりもして、とにかくハデに楽しんでました。

（タイトー　広報）

『ナンシーより緊急連絡!』あの名作がセガサターンで!

タイトーチェイスHQ+S.C.I.



■サターン ■タイトー ■'96年8月23日発売
■5800円（税別） ■1人プレイ専用

おすすめPOINT | カーチェイスアクション | 2本入りでお得 | あの頃燃えた人に

大人気だったカーチェイスアクション2本が1パッケージにカップリング!

かつてアーケードで登場し、その後PCエンジンなどに移植された人気のカーチェイスアクション『チェイスH.Q.』とその続編『S.C.I.』が、1枚のCD－ROMになって登場。両方とも、ステージの最初に指定される、犯人の車を追ってひたすら突っ走り、逃走車に一定のダメージを与えて逮捕するという、アクション性の高い「走り」ゲームだ。

元のゲームを、ほぼそのまま移植しているため、グラフィックなど今となっては懐かしさが感じられる。ゲーセンなどで、あの当時に燃えた人なら、このソフトで遊んでみるのもいいだろう。



CHASE H.Q. 追って追って体当たり

「ナンシーより緊急連絡」このセリフとともに、ステージの最初で指定される犯人の車を追跡、発見次第体当たりを繰り返す。一定のダメージを与えることによって犯人の車が停止し、逮捕することができるのだ。

S.C.I 武器も使えるぞ

続編に当たるこのゲームは、前作の体当たりに加え、武器によっても敵にダメージを与えることができる。通常の武器は弾数無制限の拳銃だが、アイテムを取ることで、より強力なバズーカが5発まで撃てるようになる。



▲ステージの最初に犯人の車を指定される。これをひたすら追いかける。



▲犯人の車に追いついたら、ひたすら体当たりでダメージを与えよう。



▲体当たり＋拳銃で、犯人の車にダメージを与えるのだ！

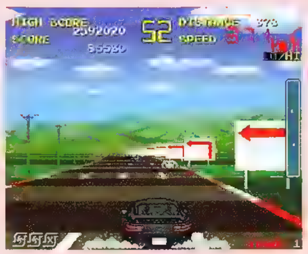


▲ヘリが落とすアイテムを取れば強力なバズーカが5発撃てる。

ニトロの使い方がポイント

制限時間内に犯人の車を効率よく追い詰めるためには、加速装置であるニトロの使いどころが重要なポイントになってくる。

犯人の車が見えるまでの道中にニトロを使い切ってはダメ。犯人の車に追いついてからも使えるように、ある程度のニトロを残しておこう。イザというときに使えないと、敵を逃してしまうぞ。



▶犯人の車に近づいたら、ニトロを使って一気に加速しよう！

Writer's EYE

かつてPCエンジン時代に、両ゲームの記事を書いていた。久々にこの2作をプレイしたのだが、元のゲームがかなり昔のゲームなので、最近のゲームに慣れている人にはどうなのかな？

復刻版のカップリングゲームが流行っているが、もう少し本数を増やすか、1本でもリニューアルのオリジナル版を入れるか、デジタル設定資料集を入れるか……、という具合に企画にもう一工夫あってもよかったんじゃないだろうか？　当時ゲーセンで燃えた人は、久々にプレイしてみよう。　（えぐち）



▲レースゲームではなくアクションゲーム。画面も音も懐しい感じだ。

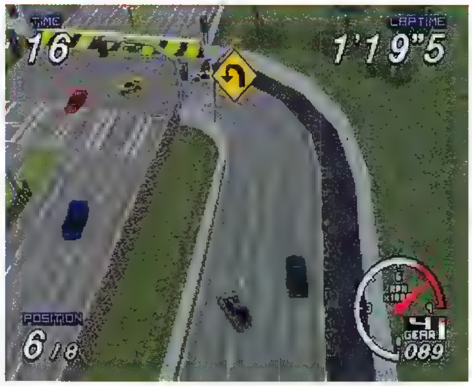
Maker's VOICE

昔のアーケードゲームのリメイク版ですが、改めて見てみると、かなりすごいです。車同士をぶつけて、相手をやっつけていくなんて…。そして、これは脈々と受け継がれていき、『レイ・トレーサー』へとつながっていくのでした。

（タイトー　広報）

独自の3Dトップビューでスピードを体感！

バトルラウンドUSA



■プレイステーション　■日本物産　■'98年4月29日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ

おすすめPOINT　独特なアングル　豊富な視点変化　美麗なコース

全8戦を1着で勝ち抜き、夢のグランドチャンピオン争奪戦に参戦しよう！



北米を中心に開催されるというバトルラウンド選手権。GTカーとツーリングカーが混走する「ハイ・パフォーマンス」と、量産オフロードの「ヘビーメタル」の2つのタイプのマシンから選択してレースに参戦する。

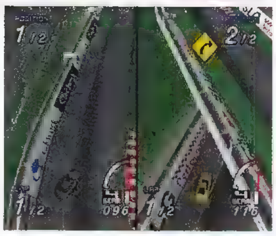
メインとなるチャンピオンシップモードでは、規定以内の順位でゴールして、各コースを順番に転戦していくモード。難易度によっても規定が変わってくる。プロフェッショナルの場合、全8コースあり、次コースへの通過順位が1位でなくてはならないという厳しさもある。

相手のマシンの攻撃を避けて走れ！

レース中に他のマシンに接触したり、障害物や壁にぶつかるとマシンがダメージを受けてしまう。ダメージメータがすべて赤くなると、ゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。プロフェッショナルでは相手のマシンたちが攻撃的になってくるので、さらに注意が必要だ。このゲームには縦2分割画面による2P モードも用意されている。



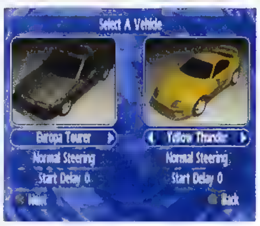
◀相手マシンが固まっているときには要注意！



▲2Pプレイのときは、後位車のブースト（スピードアップ）設定をすることができる。

隠しマシンやコースもある

チャンピオンシップのアドバンス以上のクラスで最終戦をクリアすると、全部で8台ある隠しマシンが使えるようになる。また、最初に用意されているコースは街道、峠、山峡など8つのコースだけだが、プロフェッショナルで全コースクリアすると新たなコースが出現する。



◀ちなみに最初に選べるマシンは2タイプ全8台。



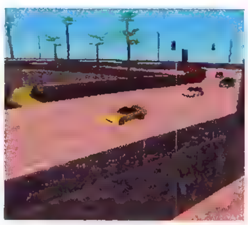
◀全隠しマシン、コースを出現させるまで勝ち抜こう。

他のマシンの視点も見られる

レース中の視点変更は、ズームイン、ズームアウトによって無段階に変化させることができる。自分がプレイしやすい視点を選んでプレイしよう。また、前方のマシンや後方のマシンなど、他車の視点に切り替えることも可能だ。コースサイドから、さまざまなカメラアングルでレースを楽しんでみるのもいいね。



▲真上から、斜め上からと自由に視点を切り替えられる。

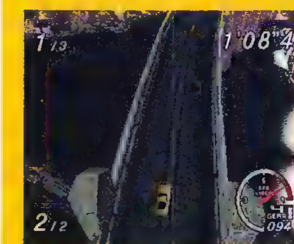


▲コースサイドからだとちょっとレースがしにくい？

Writer's EYE

ほぼ真上から見たトップビュータイプのレースゲームなので、全体のイメージがつかみやすく他のレースゲームとは違ったプレイ感覚が楽しめる。コースレイアウトはかなりオリジナリティあふれる美しいもの。

タイムトライアルでは、最初に完走したマシンをゴーストカーとして出現させることができる。自分の走りを見て、さらに良いタイムが出せるようにがんばってみよう。（たての）



▲半透明のゴーストマシン。これを抜けばタイムが更新されるわけだ。

Maker's VOICE

シグノシス社が世界に放つ、次世代のトップビューレースゲーム。往年の名作『F1サーカス』っぽいところが妙に懐かしい。コースの景観も非常にグッド！マシンの挙動はシビアだけど、その分スリル満点。左右分割の2人対戦で一層熱くなれる。難易度高し！　チャンプまでの道は険しいけれど、達成感は◎!!（日本物産　東京営業部　三浦）

日本初の本格レースアニメがゲームで甦る！

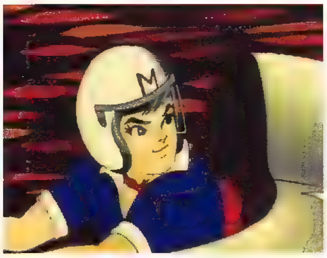


マッハGoGoGo

■プレイステーション　■トミー　■'96年9月27日発売
■5800円（税別）　■1人プレイ専用

おすすめPOINT　アニメの世界観を再現　特殊装置が楽しい　操作がシンプル

スーパーマシン「マッハ号」に乗り込み森、水中、発掘現場を走り抜こう！



約30年前に、日本初の本格レースアニメとして登場した「マッハGoGoGo」をもとに作られたレースゲーム。オープニングのアニメーションを始め、7つの特殊装置、アニメに登場したコース風景など、アニメの世界観を壊さずに作られている。

コースは7つの特殊装置をうまく活用できるように、木を倒しながら進むステージ、水中、発掘現場など、変化にとんだステージで構成されている。コースは全部で3つ。昼だけのモード、夜だけのモードを選ぶこともできる。タイムトライアルも可能だ。

腕に合わせて選ぶ3コース

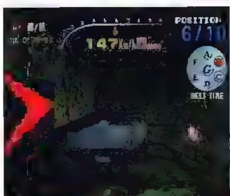
コースはどれだけスピードを殺さないで走れるかがポイントの初級コース。ブレーキングとアクセルワークが必要な中級コース。2股にコースが分かれて、スピード、テクニックとも要求される上級コースの3つが用意されている。ライバルマシンのレベルは4段階に設定することができる。



◀コースや自分の好みで3台のマシンから選んでプレイしよう。

「マッハ号」のもつ7つの特殊機能とは？

主人公の三船剛が乗り込むマッハ号には、7つの特殊な機能が搭載されている。障害物を飛び越すもの、木を切り倒すカッター装置などが状況によって自動的に装備される。使いたい場所で作動ボタンを押せば使える。もちろん、この機能を好きなように選択して作動させることもできるのだ。この機能をうまく使いこなせば、ショートカットなどのメリットも得られる。□



◀泥道で有効なスリップ防止のベルトタイヤ。



▶木を切り倒す、回転ノコギリのカッター装置。



◀水中用密閉機能のディフェンサー。コックピットを保護。



◀赤外線を照射し暗闇を走るイブニングアイ。



▶スムーズな水中走行を可能にするフロッグ装置。



◀マスコットのギズモ号を発射して敵車を表示。



◀障害物などをジャンプで飛び越すオートジャッキ。

Writer's EYE

コースは3つしかないのがおしい気もするが、隠しルート的なショートカットコースが存在するので、カッター装置などを使って見つけ出すおもしろさがある。7つの機能は普通のレースゲームには存在しないアイテムなので、アニメらしい大げさなアクションを楽しもう。

操作もすごく簡単だし、細かいセッティングなどもいらないので、レースゲームが苦手な人でもすぐに遊ぶことができる。オートマチック車に慣れたらマニュアル車のマッハ号MTに挑戦してみよう。　（たての）



▲他車や障害物に接触したときの、アクションもハデで楽しい。

Maker's VOICE

30歳以上なら泣いて喜ぶTV版そのままのオープニングを収録。ゲームももちろんあのマッハ号の雄姿をポリゴンで再現しています。7つの機能を上手く使ってコースを探せばショートカットコースも発見できるぞ。
（トミー　手塚）

世界最大・最速のフォーミュラーカーレース

インディ500



■プレイステーション　■トミー　■'97年5月23日発売
■5800円　■1～2人プレイ

おすすめPOINT　コースを忠実に再現！　迫力あるアイポイント　ルール設定が本格的

インディ500特有のレギュレーション！ 33台のマシンが実在のコースを激走！

毎年、米国インディアナポリスで開催される、時速400キロという世界最速のフォーミュラカーレースを忠実に再現したのがこのゲーム。コースはオーバル、シーサイド、マウンテンの3コースに加えて、隠しコースも用意されている。オーバルコースでは、スタートラインに埋め込まれたレンガなども含めて、インディアナポリス・スピードウェイがそのまま生かされている。実際のレースと同様に、オーバルコースでは33台のインディマシンがスタート。その他のコースでは26台のマシンが激走。B'zによるメインテーマ曲もムードを盛り上げる。

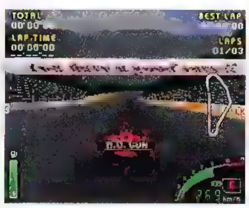


画面分割で2P対戦も可能

モードはチャンピオンを目指すインディ500モード、タイムアタックモード、2P対戦の3つ。2P対戦ではカーダメージ・ONの設定にすると、マシンが走行不能になった時点でレースが終了する。ハンディキャップをつけることも可能。アクシデントによる車体をピットで修理、イエローフラッグ中の追い越し禁止など、ルールもそのまま採用されている。



▲遅い車の車速がアップするハンディキャップもあり。



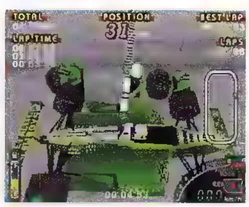
▲予選は1台でタイムアタックする方式。

4台のインディマシンから選択



▲ウイングの角度の数値が大きいほど、ダウンフォースの利きが強くなる。

最初のうち、選べるマシンは4台。サーキットで成績を残すことで新しいマシンを手に入れていくことができる。セッティングは、トランスミッション、加速、最高速重視、タイヤのほか、燃料の搭載量の設定、前後ウイングの角度を決める。オプションで天候などレースの演出を変えることもできる。



◀レース中、ピットでの給油が勝利のポイント。

Writer's EYE

フォーミュラカーということもあって、かなり低い視点からのレースになる。そのスピードを体感したいのなら、やはり一番低いドライバーズアングルでプレイしたい。

ちょっとした操作ミスが事故にもつながるので、かなりスリリングなレースが期待できる。それだけ操作にも細かいテクニックが要求されるわけだ。33台のマシンがローリングスタートする様は、他のレースゲームでは味わえない緊張感を体験できる。（たての）



▲予選で決定したスターティング・グリッドにそってレース開始。

Maker's VOICE

ツインリンクもてぎのオープンによりようやく日本でも盛り上がりを見せはじめたアメリカンモータースポーツ。その頂点がインディカーレースです。このゲームにも、注目が当たらないかなと少し期待しています。本当に370km/h以上のスピードを出せるゲームはこれしかありません。「B'z」の曲も必聴！

（トミー　手塚）

メーカー公認 マル秘テクニック

●タイトル画面で○、×、△、□の順に3回くり返して押すとエンジン音がする。すると、マシン選択画面に6台の隠しカーが出現する。
●インディ500モードの予選の選択画面でL1、L2、R1、R2とスタートボタンを同時に押す。すると、直線のみのゼロヨンコースで遊ぶことができる。2Pの場合は、ハンディキャップ画面で同じコマンドを入力するとゼロヨンコースで対戦ができる。



◀壊れないペースカーなど6台の隠しマシンが選べる。

圧倒的人気を誇る『全日本GT選権』を再現!!

JGTC

オールジャパン グランドツーリングカー チャンピオンシップ



■プレイステーション	■デジタルフロンティア	■'98年6月18日発売
■5800円（税別）	■1～2人プレイ	■ネジコン対応

おすすめPOINT	BGMが良い	挙動がリアル	実写ムービーは楽しいぞ

GTドライバー監修のマシン挙動はかなりリアル!! BGMにはavex groupの大ヒット曲をセレクト!!

この『JGTC』は、国内トップクラスのカーレース「全日本GT選手権」をリアルに再現している。ピットワークや、無線、フラッグ、実況、天候変化など年間を通して行なわれるGTシリーズも見事に再現しているぞ。

また、バックに流れるBGMには、avex groupの大ヒット曲（オリジナルインストアレンジ）をセレクト。軽快に流れるBGMを楽しむこともできるのだ。

この他にも37名にも及ぶ有名ドライバーやレースクイーン達が、100カット以上のコメントムービーで登場する。このムービーは、一見の価値あり。



GT CARをリアルに再現

GTカーは、通常の車と全く違い、どちらかと言えばフォーミュラーカーの動きに近い。300kmからのフルブレーキングを想定した超強力なブレーキ、ほとんどロールしないガチガチに固められたサスペンション、重たいステアリング。エンジンの爆音など『JGTC』では、これらの雰囲気を見事に再現しているのだ。

選べる車種は17！

国内外の超人気スポーツカー17車種、30台以上の中から、自分のマシンを選べるぞ。

エンジン音までリアルに再現された憧れのGT CARを操って、優勝を目指そう。



▲どのGTカーもバリバリにチューーンされているぞ。

国内のトップドライバーが勢揃い

F1やルマンでも大活躍した国内屈指のドライバーが勢ぞろいしているぞ。星野一義、関谷正徳、高橋国光、鈴木亜久里、近藤真彦、ワインガードナー他多数のドライバーがムービーで、コメントをしている。

この他にも、あらゆるメディアでブレイク中のレースクイーンも多数登場しているぞ。

▼三原じゅん子もドライバーとして登場しているぞ。





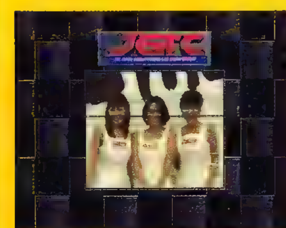
▲かなり精度の高いムービーを見ることができるのだ。

Writer's EYE

この『JGTC』は、レースマシンの挙動にこだわっただけあって、かなり忠実にレーシングマシンの動きを再現している。けれども、よくありがちなリアル差にこだわりすぎて、ゲーム性を損なうようなことはしてない。これなら、レースゲームファンもカーレースファンも納得できるだろう。

また、BGMには、エイベックスの曲をインストアレンジしている。この曲が適度にゲームの緊張を和らげてくれるぞ。

（ひらかた）



▲レースドライバーやレースクイーンの実写ムービーも魅力のひとつ。

メーカー公認 マル秘テクニック

●「ARTA スカイライン」・「APEX MR2」がいきなり使用可能になる

コントローラを2つ接続し、電源立ち上からムービーがでるまで、「1PのL1ボタン・R2ボタンと2Pのセレクトボタン・スタートボタン」を同時に押す。

次にタイトル画面で「1PのL1ボタン・△ボタン・セレクトボタンと2Pのセレクトボタン・スタートボタン」を同時に押す。成功するとチャンピオンシップ以外で使用可能になるぞ。



◀隠しカーは、GT500、GT300の各1台だ

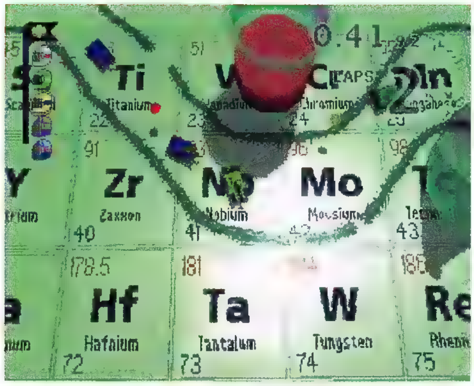
Maker's VOICE

『JGTC』の監修は、レーシングドライバーの道上龍選手。市販車とは全く異なるGTカー独特の挙動を再現すべく、道上選手にはアドバイスやテストドライブを度々やって頂きました。時には夜遅くまでプレイする事もあり、本人いわく「実車のテストドライブよりも長く走ったヨ」と言われる事もありました。

（デジタルフロンティア　田村）

最大8人同時プレイができるレースゲーム！

マイクロマシーンズ



■プレイステーション	■ナムコ	■'98年1月1日発売
■5800円（税別）	■1～8人プレイ可能	■マルチタップ対応

おすすめPOINT 8人同時プレイ可能 ｜ コースがユニーク ｜ アイテムが楽しい

テーブルや実験台の上がサーキット！ キュートな32種のマシンが爆走する！

サーキットは食卓や教室、また、ビリヤード台や庭などすべてが家の中。豆つぶみたいなミニチュアマシンが、こんなサーキットの中を走り抜ける。登場するコースは、なんと48種類。プレイできるコースはゲームモードや難易度によって変わり、中には一定の条件を満たさないとプレイできないコースもあるらしい。

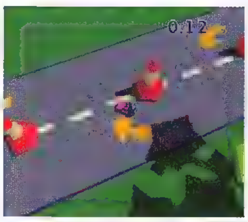
トランプのジャンプ台、こぼれたミルクでドリフト、ものさしの橋など、コース内にはワクワクするような楽しい仕掛けが盛りだくさん。マシンはレーシングカー、四駆、戦車など最初から選べるマシンのほか、一定条件クリアで手に入れることができるプライズカーが用意されている。このプライズカーを賭けたレースもあるぞ。



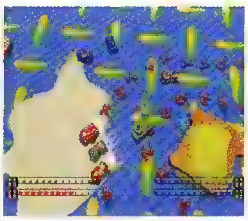
◀池の上を走るコースでは、モーターボートなどが登場。

初心者も安心の教習所モード

ゲームモードは、コンピュータとの対戦からタイムトライアル、チームを組んで競争するもの、8人同時にプレイできるモードなど、13種類もある。最初はまず教習所モードでこのゲームの操作に慣れておこう。



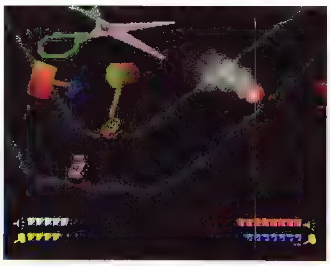
▲音声で操作方法などを指導してくれる教習所モード。



▲8人が2人ずつチームを組んで対戦できる。

思わず笑えるアイテムも登場

コース上には、いろいろなアイテムが配置されている。アイテムは、他車をじゃまするためのものがほとんど。火の玉になって他車を破壊するもの、前を走る車をつかむマジックハンド、攻撃用ミサイル、地雷など、普通のレースゲームでは登場しそうもないアイテムばかり。このアイテムをうまく使って逆転することもできるわけ。



▶ハンマーで敵をたたいて破壊する。全員が一気に使えるアイテムもあるぞ。

Writer's EYE

とにかくコースや仕掛けがメチャメチャ楽しい。コースによって、教室なら子供たちの声、レストランなら人々がささやく声など、コースに合わせた音が流れる演出にもびっくり。アイテムも笑えて熱くなれるものばかり。8人同時プレイで、1つのコントローラーを2人で使うというアイデアにはまいった。パーティゲームとしてのおもしろさにも注目したい1本。（たての）



▲モード選択画面も見ていて楽しい。遊び心がいっぱいだ。

メーカー公認 マル秘テクニック

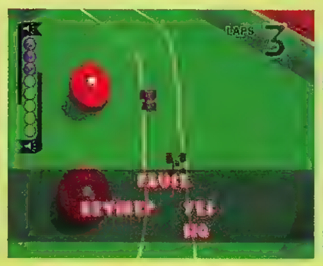
● ネームエントリー画面で「GIMMEALL」と入力。マルチプレイヤーでゲームを始めるとすべてのコースで遊べる。

● ネームエントリー画面で「WINTERY」と入力。優勝画面の紙吹雪が雪になる。

● ネームエントリー画面で「CATLIVES」と入力。ライフ3が9になる。

●ポーズ中に左、右、□、○、左、右、□、○の順に押してポーズを解除すると、視点が自車の後方からのものになる。

●ポーズ中に□、○、△、□、×、○、△、□、×の順に押すと敵車が遅くなる。



◀ネーム入力、コマンド入力とも、入力後に違う音がすれば入力成功。

Maker's VOICE

意表を突く48種類のコース。個性豊かな32種類のマシーン。しかも8人同時プレイができるというハチャメチャ楽しいマルチプレイヤーレーシング。おもちゃ箱から飛び出したようなキュートなマシンたちが、チーズを飛び越え、トースターをすり抜け、こぼれたミルクの上をドリフトしながら爆走します。

（ナムコ　広報　西村）

みんなでワイワイ遊ぶならやっぱりコレ!

マリオカート64



■NINTENDO64 ■任天堂 ■'96年12月14日発売
■4800円(税別)

おすすめPOINT | 大人数で楽しめる | 操作が簡単でなじみやすい | もはや定番?

アイテムだってパワーアップ 白熱バトルで楽しさ大爆発!!

4人同時プレイが可能な『マリオカート64』。ロケットスタートでダッシュ、ドリフト走行を決める、アイテムを使ってライバルのジャマをする、みんなでワイワイガヤガヤ、大騒ぎしながらの大バトル。さらにパワーアップしたアイテムで、刺激的なバトルになることまちがいなしだ。



コースは全部で16種類

レースコースは、キノコカップ、フラワーカップ、スターカップ、スペシャルカップの各大会にそれぞれ4つずつの計16コース。キノコカップ→スペシャルカップの順で少しずつ難しくなるぞ。一番短いコースは、キノコカップのモ～モ～ファームで全長527m、一番長いのはスペシャルカップのレインボーロードで、なんと全長2000mもあるのだ。

バラエティに富んだレースコースは、ビーチ、さばく、ハイウェイなど、見た目にも楽しいコースばかり。対戦するか、ベストタイムに挑戦するか、各コースのゴールドカップを狙うか…遊び方はいろいろあるぞ!!



◀地面からモグラが飛び出してくるコースもある。



◀スペシャルカップのレインボーロード。

モードは4つ

■マリオGP■

4つの大会があり、各大会には4つのコースがある。4つのコースを戦い、ドライバーズポイントを競う。

■ VS ■

2人～4人が参加可能なレースモード。好きなキャラと好きなコースを選んで対戦することができるぞ。

■タイムアタック■

速く走ることが目的のモード。アイテムもなく敵もいないので、ドライビングテクニックがものをいう。

■バトル■

対戦相手を攻撃するのが目的のモード。各カートについた3つの風船を割りあう、カーアクションだ。

メーカー公認 マル秘テクニック

マリオGPのスタート時に自分のカートの前方に敵カートがいて、なんだかジャマくさいなぁという時に、前にいる敵カートを飛び越えて一気に1位になれる方法を紹介しよう。

まず、スタートするときにシグナルが赤から青に変わるときにAボタンを押しつづけ、おなじみのロケットスタートを決める。そして、ロケットスタート直後にRトリガーボタンを押すと……敵カートを踏みつけて大ジャンプ、あっという間にトップに踊り出ることができるぞ。決まると気持ちがいいのでやってみよう!!



◀一気にトップになれる。決まると、これが結構気持ちいいのだ。

Writer's EYE

操作も簡単、キャラクターもおなじみのマリオカート。コンピュータと対戦するだけでも楽しめるけれど、やっぱりだれかと対戦する方がダンゼンおもしろい。コンピュータ相手だと、アイテムを使っても反応が返ってこないけれど、人間相手だともう大騒ぎ。コウラ投げたのだれだ、カミナリ落としたのだれだ、無敵になって攻撃しにくるなよ、と大声で叫んで、大声で笑って。勝っても負けても結構いいストレス発散になっていたりするから不思議。 (いいだ)



▲誰もが、アイテムを手に入れて攻撃しまくる。これがまた笑えるのだ。

Maker's VOICE

ハチャメチャレースの定番。3Dスティックならではの操作感覚、高低差のあるコース、パワーアップされたアイテムなど、内容盛りだくさん!! GPモードの150ccで4カップすべて1位を取り、ゴールドトロフィーを手に入れると、コースの左右が逆になっているミラーモードが遊べるようになるぞ。

(任天堂 企画部 萩島)

レースだけじゃモノたりない人にはおすすめ！

ディディーコングレーシング



■NINTENDO64	■任天堂	■'97年11月21日発売
■6800円（税別）	■振動パック対応	

おすすめPOINT	操作が簡単、わかりやすい	アドベンチャーモードが楽しめる	乗り物が3種類

乗り物は「レースカー」「ホバークラフト」「ひこうき」アドベンチャーも楽しめちゃう



レースと冒険がひとつになった、ちょっと変わったタイプのレースゲーム。プレイヤーは、3つの乗り物を使い分けレースを進めていく。

もちろん2人～4人までの対戦プレイもできるのだが、アドベンチャーモードではゴールドバルーンと呼ばれるアイテムを集めて、閉ざされたレースコースを開放していき、各ゾーンのボスとの対戦をへて、最終的にウィズピッグとの決戦へと進んでいくことになる。さまざまなレースコースと乗り物、そして冒険もできるという、飽きのこないゲームだ。キャラクターも個性的でなじみやすいものが多いのも特徴だろう。みんなでも、ひとりでも楽しく遊べるぞ。

ゲームモードは2種類

アドベンチャー

コースは全部で16。中央エリアと呼ばれる島の中心部からスタートし、4つのゾーンのロビーから各コースへ向かう。すべてのレースで1位になり、ゴールドバルーンというアイテムを集めると、ボスと戦うことになるのだ。



◀魔神ターシに話しかければ、乗り物を変更することができる。

レーストラック

1人から4人まで遊べて、レースやタイムトライアルを楽しめるモード。コースは、アドベンチャーモードで集めたゴールドバルーンの数によって変わる。集めたバルーンが多いほど、たくさんのコースで遊べるというわけ。



◀乗り物を選べる面もあるので、レースカー以外も試そう。



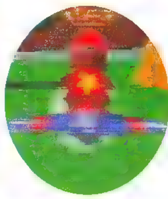
レースカー

やっぱり地上はコレ。水中に落ちると脱出が困難。



ホバークラフト

水上に強い。地上を走ることもできる。



ひこうき

他の乗り物で行けないところへも飛んでいける。

Writer's EYE

ただレースを勝ち抜くというモードだけではなく、レースに勝ってバルーンを集めて、各ゾーンのボスを倒していくという目的があるアドベンチャーモードも楽しめるので、上達も速いかも。レースカーだけでなく、ホバークラフトやひこうきがあるのもおもしろい。ひこうきで空を飛ぶのは、意外と気持ちのいいものだ。作もわかりやすく、対戦もでき、キャラクターやコースもかわいらしいので、レースゲームの苦手な女性にもオススメ。（いいだ）



▲ゴールドバルーンの数にしたがって増えていくステージ。

メーカー公認マル秘テクニック

ゲーム中にある条件を満たすと、何かが起こる秘密のパスワード「まじっくコード」が手に入る。そこで、ちょっとおもしろい「まじっくコード」をいくつか紹介しよう。

「おぷしょん」の「まじっくコード」を選択後、右のコード表の中から自分の使いたいコードを入力する。

「まじっくコードリスト」画面でそれぞれのコードのオン、オフを3Dスティックで設定、ゲームを開始する。すると、オンにしたまじっくコードの効果が現れるのだ。

効果	まじっくコード
ビッグキャラクター	ARNOLD
スモールキャラクター	TEENYWEENIES
おなじキャラクターOK！	DOUBLEVISION
スペシャルクラクション	BLABBERMOUTH
2プレイヤーアドベンチャー	JOINTVENTURE
バナナ10コでスタート	FREEFRUIT

Maker's VOICE

ディディーたちが乗り込むビークル（乗り物）は飛行機、ホバークラフト、レースカーの3種類！　トロフィーを4本集めて最初のウィズピッグを倒したら、行方不明の島一番のレーサー、ドラムスティックを仲間にできるぞ。中央エリアの川のそばにいるヘンテコなカエルにさわると…？

（任天堂　企画部　萩島）

レーサー育成&恋愛シミュレーション！

湾岸トライアルLOVE



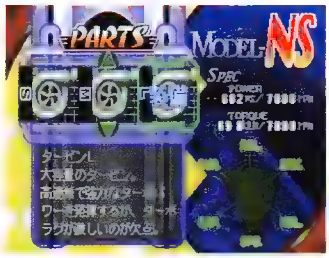
■サターン　■パックインソフト　■'98年4月2日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■マルチコントローラー対応
■レーシングコントローラー対応　■年齢制限あり（18才以上推奨）

おすすめPOINT　イベントが豊富　細かいスケジュール設定　カートレースも楽しめる

レーサーとしてチャンピオンになり、憧れの女の子のハートをキャッチ！

前作『湾岸デッドヒート』に恋愛シミュレーションをプラスしたこのソフト。やはり、メインとなるのはシナリオモードだ。カートで全国チャンピオンを目指す中学編と、チューニングカーで世界チャンピオンを目指す高校編がある。

ただレースで勝ち進んでいくだけではなくて、学校などで知り合った女の子たちと仲良くなり、デートをするというお楽しみもある。ドライブデートにも誘うことができて、助手席に乗った女の子が話しかけてくることも。これがラブナビゲーションシステム。2人プレイモードなど、レースのみを楽しむモードもある。



恋に勉強にレースにトライアル！

シナリオモードでは、あらかじめ立てたスケジュールをこなしていかなければならない。このスケジュールは、読書、買い物、チューン、遊びなどさまざまな項目がリアルタイムで進んでいく。途中で新しい予定表に作り替えることもできるし、時間帯などが合えばダイレクトに行動に移すこともできる。体力がなくなると強制的に入院させられてしまうので、たまには休息をとることも忘れずに。

レース参加の事務局への申し込みほか、女の子とのデートの約束などは電話をかけて誘わなければならない。



◀いろいろな場所に出かけて女の子と知り合おう。



◀行動コマンドは、オートとマニュアルの2種類がある。

Writer's EYE

カートレースとチューンナップレースの両方楽しめるところがいい。スケジュールはオートで進めることもできるが、マニュアルにすれば、買うものの種類を選べたり遊びの種類を選べたりと、より楽しい行動が取れるので、できるだけマニュアルにスケジュール変更をしておくことをおすすめする。女の子の中には、同じコマンドを何度か試さないと話に乗ってきてくれない子もいるので、根気よくアタックしてみよう。　（たての）

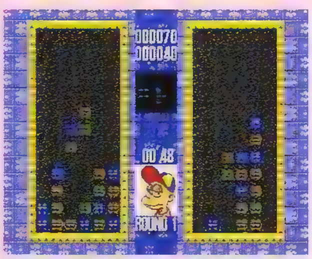


▲中学編では免許を取れないこともあって、カートレースで勝負だ。

ミニゲームやイベントもたっぷり楽しめる！

高校編ではカードで対戦するミニゲーム、バトルウォーリアーがオープニングイベントとして用意されている。仕事の中にはレンタルビデオの店員や交通整理員、ペット探偵などさまざまなものがあるが、ミニゲーム形式になっているものもいくつかある。

勝負に勝ったり依頼内容をクリアしたりすると、給料が倍になったり、特別ボーナスが支給されたりすることもあるので、ミニゲームといえども気を抜けない。稼いだお金でチューンパーツやアイテムを買おう。



▲ゲームセンターでは、落下型パズルで対戦。勝てばハイト料が倍になる。



◀音を頼りに逃げたペットを捕まえるペット探偵。



▶オープニングでは、カードで対戦することになる。

Maker's VOICE

「あなたのエンジン吹かせてあげる♥」というアブないキャッチコピーで宣伝しましたが、コツコツと根強く遊んでもらえばこのゲームの持つ独特な世界観を楽しんでもらえると思います。日本クラウンから出ているCD収録には多数の有名声優さん達が参加してくれ、楽しく仕事ができたのを覚えています。
（広報　まさ斉藤）

人気の「湾岸デッドヒート」の続編！

湾岸トライアル



■プレイステーション　■パックインソフト　■'98年3月7日発売
■5800円（税別）　■1～2人プレイ　■アナログコントローラー対応
■ネジコン対応

おすすめPOINT　映画なみのストーリー　リアルなドリフト　特徴ある4コース

本格ドリフトが楽しめるレースを軸に、豪華キャストによるストーリーが展開！

ヒット作『湾岸デッドヒート』シリーズの最新作。ストーリーモードをメインに、純粋にレースだけを楽しむロードGPモード、タイムアタックモード、画面2分割で2人対戦ができるバーサスモードがある。

ロードGPモードでは最初は8台しか選べないマシンが、1コースをクリアするごとに1台ずつ増えていく。レースに勝つためには欠かせないセッティングも、エンジンタイプ、ステアリング、サスペンションなど細かく設定することができる。



◀エンジンタイプなど5段階の設定が可能。



▲タイムアタックモードでは、自分の走りをゴーストとしてセーブができる。

5つのストーリーが前編・後編で楽しめる！

ストーリーモードには5つのストーリーが収録されている。それぞれに事情を持った5人のヒロインたちの笑顔を取り戻すのが、プレイヤーであるキミの役目だ。



◀実写によるムービーとレースシーンでストーリーが展開する。

それぞれ前編と後編に分かれていて、前編では3つのコースを1周し、最終的に1位になるのが目的。後編ではサーキットに挑戦していく。ドラマの部分では、映画さながらの実写によるムービーが楽しめる。プレイヤーが主人公となってヒロインと出会い、レースに参加する。

ヒロインたちは、加藤あい、小沢なつき、長谷川京子、嘉門洋子、児島玲子と5人とも、女優、モデルとして人気のタレントばかり。好きなストーリーを選び、ミッションを選択するとオープニングムービーの後、レースがスタート。



◀制限時間内に走らないとゲームオーバーになる。

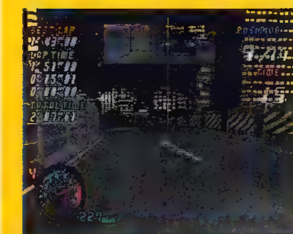


▶彼女たちの抱えている悩みとは何なのか？

Writer's EYE

それぞれに独立したドラマとして楽しめるストーリーモード。ムービー部分が取って付けたようなものではないところも好感が持てる。ヒロインたちの抱えている事情を解決するという目的がはっきりしているので、レースにも熱が入ってくる。

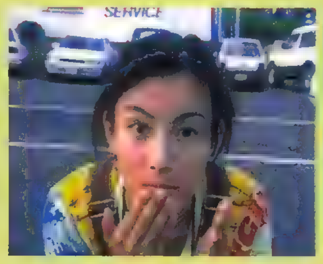
マシン操作のほうもスムーズで、レースだけを単純に楽しみたい人にも十分なだけのモードが用意されている。効果音についても、トンネル内で音が変わるところなどが不自然でなくリアル。（たての）



▲バックミラーが表示されるドライバー視点、後方車を確認しやすい。

メーカー公認マル秘テクニック

●ロードGPかタイムアタックのマシン選択画面で、C.T.O.にカーソルを合わせて、下、セレクト、△、L1、L2、R1、R2を同時に押そう。すると、隠しマシンの9台の車がいきなり選べるようになる。●ビデオクリップのヒロイン選択画面で、上、セレクト、△、L1、L2、R1、R2を同時に押すと、すべてのムービーが見られる。この後、続けて、上、セレクト、○、L1、L2、R1、R2を同時に押すと、メイキング映像が見られる。



◀5人のヒロインたちのムービー撮影風景など、素顔が見られる。

Maker's VOICE

実写で登場する女の子たちが活躍中なのは見ていて嬉しいです。嘉門洋子ちゃんはグラビア、テレビと大忙し。加藤あいちゃんも明るく本当に性格のいい子。ゲームショーなどにも出てもらいました。車の実写部分は公道レースという性格上、カットされた部分もありましたが、迫力のある映像には仕上がったと思います。（広報　まさ斉藤）

男は演歌！　日本列島北から南へ大暴走!!

爆走！デコトラ伝説 ART TRACK BATTLE
～男一匹夢街道～

■プレイステーション	■ヒューマン	■'98年6月25日発売
■5800円（税別）	■1人プレイ専用	■アナログコントローラ対応

おすすめPOINT　男の世界を満喫　操作はカンタン　トラックを作る楽しさ



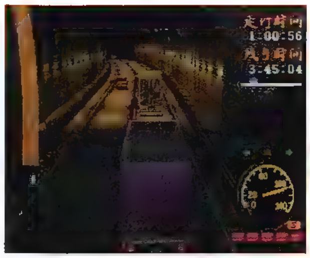
日本全国の高速道路をデコトラで走る!!
今までにない、男の爆走ゲームだっ!!

ペイントや飾り付けをした、通称デコトラを駆って日本全国の高速道路を走り抜けるゲームだ。

最初は何の変哲もないトラックだが、各高速道路でバトルに勝つとお金（BP）が手に入り、それを元にショップでデコレーションしていく。

ショップには様々なパーツが用意されていて、基本的にハデなものほど高価。また、これらはあくまで装飾パーツなので、トラックの性能自体は変化しない。

さらに、特筆すべきはＢＧＭがゲーム界初（？）の全て演歌！　全９曲の演歌を聞きながら、日本全国の高速道路を疾走しよう！



走って稼いでデコレーション

このゲームのメインモードである「全国制覇」は、全国各地の高速道路でトラッカーと戦っていく。相手トラッカーには、自分のレベルが上がってないと相手をしてくれない人もいるので、最初は相手になってくれる人と戦おう。相手に勝てばＢＰが入るので、ショップでパーツを購入、少しずつトラックを飾っていこう。



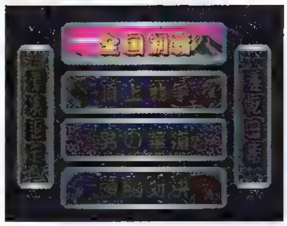
▲相手より早くゴールに飛び込め。負けるとBPがもらえない。



▲ショップには、様々なパーツが用意されているぞ。

ゲームモードは4種類

ゲームモードは下の4種類。また、環境設定では、ペイント用の絵を自分で描くこともできる。用意された絵で満足しない人は自分で描こう。



●全国制覇
全国各地のトラッカーと戦いながら、自分のトラックを改造。全国制覇をめざす。

●頂上戦争
各高速道路でタイムアタックにチャレンジ。どこまで速く走れるか？

●男の華道
3つのストーリーが楽しめる。どんなストーリーが展開するかは、やってみてのお楽しみ。

●頭脳対決
性格や作戦などを設定し戦わせる。自分で運転することも対戦を観戦することも可能。

どうしても勝てない時は…

ゲームのコツは、相手トラックの後に付け、スリップストリームを利用して一気に抜き去ること。一旦抜き去ったら、極力相手トラックをブロックしよう。

また、相手レベルが上がり、どうしても勝てなくなったら、ショップの関口親分に相談してみよう。トラックの性能自体をチューンナップすることができるぞ。



◀どうしても勝てないときは、ショップに行ってみよう。

Writer's EYE

自分の車はデコトラで、BGMは演歌。まさに男の世界を絵に描いたようなゲーム。勝負で得たＢＰで自分の車をデコレーションしていくのは、プラモデルを作っていくような感覚でなかなか楽しい。

操作は、初期設定では基本的に車線変更とアクセル、ブレーキのみ。最近のレースゲームは難しくて……という人でも、この世界に違和感がなければ、すんなり遊べるようになっている。できればカラオケモードも付けて欲しかったな。　（えぐち）



▲自分のトラックをどう飾っていくか、いろいろ考えるのが楽しいのだ。

Maker's VOICE

ド派手なデコトラのドライバーとなり、様々な荷物を乗せて全国を東奔西走。「旅は道づれ世は情け、日本列島一人旅」、気分はもうトラック野郎！　「車線変更システム」の採用により操作も簡単。BGMの演歌が運転中のキミを盛り上げる。今夏イチバンのオススメです。
（ヒューマン　宣伝　佐藤美也子）

クールなDJをバックに過酷なレースを展開

DEKA4駆 TOUGH THE TRUCK



■プレイステーション ■ヒューマン ■'97年5月30日発売
■5800円（税別） ■1人プレイ

おすすめPOINT | マシンの挙動がリアル | 美麗な山岳風景 | コースが過激

岩肌や他車との接触で破片も飛び散るリアルさ！ 過激なコースを走り抜け！



人気の4WD車を扱ったレースゲーム。マシンは、砂地で最高のトラクションを発揮するサンド・ブラスター、凍結した路面や雪道で優れた走りを見せるスノー・スパイダーなど、それぞれに性能や特性が違う6台のマシンが用意されている。

コースは山道、砂漠、雪道など6つのコースがあり、天候による影響もあるため、さまざまな状況下でのレースを楽しむことができる。アップダウンの激しいコースはまさに4駆のレースならではといえる。CGで描かれた背景の美しさに加え、レース中はノリノリのBGM 、超クールなDJで雰囲気を盛り上げる。

8名参加のタイムトライアル

レースは、5台のコンピュータ車を相手に1レースのみ競争するシングルレース、全6コースで5台のコンピュータ車を相手に競争するチャンピオンシップ、タイムトライアルの3つ。レースは初級、中級、上級とクラス分けされている。チャンピオンシップで優勝すると、ワンランク上のレースに参加できるようになる。

タイムトライアルは、最高8名まで参加できる、タイムアタックモードだ。周回数は1〜6周まで設定することができる。



▲タイムトライアルでは1台ずつ走って、そのラップタイムを競う。

噴火する火山地帯もある6つのコース

コースは、林道コース、起伏の激しい峡谷コース、レース中に砂嵐が吹き荒れるコース、舗装道路や林道が交錯するコース、噴火する火山帯を走り抜けるコース、凍結した雪道のコースの6種類。路面の状態など、それぞれの状況に合わせたマシン選びに加えて、ステアリングの調整も必要になってくる。



◀噴火する火山帯が続く、ハーデーズ・ハイウェイ。



◀雪道はスリップしやすいので操作は慎重に。

Writer's EYE

ステアリングの調整以外、細かいセッティングがない分、レースに熱中することができる。コースは6種類だけだが、天候を変えることによってまったく違った状況下でレースを楽しむことができる。

他車と接触することで破片が飛び散ったり、マシンがへこんだりと、見た目にもリアルなレースが展開する。操作のほうも申し分なく扱いやすい。スピード感というよりは、起伏の激しいコースでのワイルドなレースを楽しみたい人におすすめしたいゲームだ。

（たての）



▲ほかのマシンを巻き込んでの、こんな過激な光景は当たり前。

天候設定でさらにエキサイト！

日中、夜間のノーマルコンディションのほか、視界の悪くなる曇天、悪天候などの天候が選べる。悪天候はコースによって、雨、雪、砂嵐、霧などさまざまな影響が出てくる。 同じコースを走っていても、まったく状況が変わってしまうので、視界の悪い夜間の雪道を雨にさらされながら走るなど、さらに過酷なレースをしいられることになるわけだ。



◀夜間だと前方がほとんど見えなくなる。まして天候は雪。

Maker's VOICE

若者に大人気の4WD自動車がレースになった！ 個性豊かな6種類の四駆マシンから好みの1台を選んでレーススタート。山道、砂漠、雪道などアップダウンの激しいコースに加え、時には天候がアナタを悩ませる。ノリノリのBGMと超クールなDJが、過激なレースをさらにヒートアップ!!

（ヒューマン 宣伝 佐藤美也子）

ゼロヨンにすべてを賭けた青春ドラマ！

ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R



■サターン　■メディアリング　■'97年6月20日発売
■6800円（税別）　■1人プレイ専用

おすすめPOINT：実在の車で走れる／多彩なミニゲーム／本格的レース&ドラマ

アメリカ中を旅してライバルと転戦！ ゼロヨンレースで世界の頂点を目指せ！

ゼロヨンレースを扱った人気シリーズの最新作。今回はアメリカを舞台に主人公がチャンプを目指す。ミニゲームを始め、レース以外の部分でも毎回いろいろなアイデアを見せてくれる『ゼロヨン』シリーズ。本作では新たに、チューニングをしてくれるパートナーを育てるという、育成シミュレーション要素を取り入れている。

ストーリーモードのほか、レースのみを楽しむコンピュータ対戦、2P対戦、タイム・スピードアタックのモードを収録。2P対戦では、ストーリーモードで育てた車を持ち寄って対戦することもできる。



ベストパートナーを育成！



▲パートナーがレースまでにチューニングを済ませてくれたりする。

チューニングはショップとパートナーの2通りがある。主人公が出会った美少女チューナーたち8人のうちから、好みの女の子を選んでパートナーにすることができる。彼女たちを育ててレベルを上げていけば、ベストなチューニングをしてもらえるようになる。



◀個性あふれる8人の中からパートナーを選ぼう。

おなじみのミニゲーム満載

マシンの資金集め、パーツ購入、パートナーへのプレゼント購入のためには、草レースやアルバイトをしてお金を稼がなければならない。そのためのアルバイトが、ミニゲーム形式になっている。RPG 、アームレスリング、ストリートバスケットなどジャンルが違うミニゲームが満載。



▲成績によってアルバイト料も変わってくる。



▲ストーリーモードクリア後には自由にプレイできる。

Writer's EYE

あの手この手で楽しませてくれるミニゲームは、この『DooZy-J』でも健在。

メインのゲームではないからこそできる？　ばかばかしくも楽しいノリにハマる。ゲーム要素が多くても、散漫な印象がないのが不思議なくらい。チューニングを含めたレース部分が強化されたものの、大きく変わっていないところに余裕さえ感じられる。　（たての）



▲チューニングも曲線グラフで、チューニング状況が一目でわかるようになっている。

メーカー公認 マル秘テクニック

●所持金MAX「ちゃりちゃり」。
●全アイテム入手「サンキューー」
●ロケットエンジン入手「うっひょお!」●パートナーの感情値を最高にする「クルクルッ!」
（以上、名字か名前を入力）

●キャラとBGグラフィック閲覧。名字を「CHR-BG」と入力。
●BGMが自由に聴ける。名字を「BGM テスト」と入力。
●サウンドノベルをプレイできる。名字を「SOUND！」、名前を「NOVEL!」と入力。●開発スタッフの声が聞ける。名字を「STAFF!」、名前を「ROOM!」と入力。

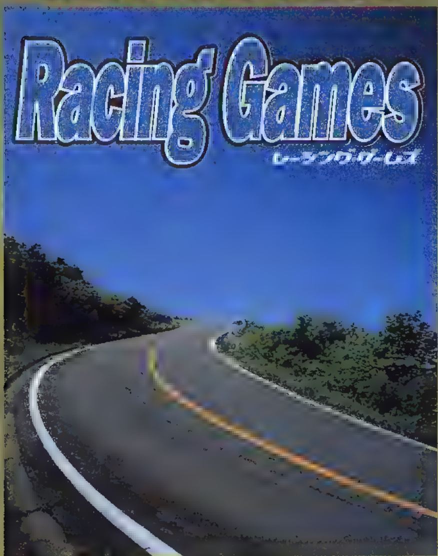


◀ゲームに登場するキャラと背景のすべてを見ることもできる。

Maker's VOICE

実はですねぇ…、サターン版のタイトルにある、あのTYPE-Rの意味って当初は「R指定ゲーム」ってコトで、出てくる女の子は幼女だろうが老女だろうが○○が×××でイヤーンなゲームにするつもりだったんですかねぇ。…え？　今のTYPE-Rの意味は何なのかって？　実はね…何を隠そうぷぴ。
（メディアリング　青木）

編集後記
EDITOR'S NOTE



ゲーメストムック／EXシリーズ
Vol.62
レーシングゲームズ

1998年8月23日　第1版第1刷発行

発行人／加藤　博
編集人／高橋己代子
編集デスク／秋山健一
編　集／坂上　裕

ライティングスタッフ
（株）新声社（岩井浩之・阿久根幸夫・坂上　裕
・沼田孝一・関川雄介）
（有）プロスペック（江口貴博・平方祥弘
・松田　実・飯田友美）
（有）ロンデマンド（渡邉洋三）
石井　誠・舘野英昭

編集アシスタント
鳥塚享亨・沼田孝一・関川雄介

デザイン
（有）エストール
落合　進（新声社）

表紙デザイン
宇地原良之（新声社）

協力
川井一仁
紀　善久（撮影協力）
田無ＲＣサーキット
新東京サーキット
（株）ボンカラー・フォト エイジェンシー

印刷
大日本印刷株式会社

発行
株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
営業部　03-3293-9321
編集部　03-3293-9336

坂上　裕
1位　アウトラン（アーケード）
2位　スーパーハングオン（アーケード）
3位　F-ZERO（SFC）

皆さんありがとう！ 感謝でいっぱいです!! とにかく超強行スケジュールにもかかわらず、素材提供、取材応対、原稿チェックをしていただいた各ゲームメーカーの担当者の方々。突然の依頼にも関わらず、原稿を書いてくれた洋三さん＆石井くん、そしてプロスペックの皆さん。無理言ってゴメンね、阿久根くん。多大なるご協力ありがとうございます、岩井さん。というわけでやっとできたレーシーモノの本。これを読んでお気に入りのソフトが見つかるといいですね。ボクのお気に入りはディレクＴＶと一番どりとアノ人の笑顔かな…？

岩井浩之
1位　ファミリーサーキット（ファミコン）
2位　ファイナルラップ（アーケード）
3位　サファリラリー（SG-1000）

スケジュールが厳しかったけど、もともとレースゲーム好きだったんで楽しく原稿を書かせて頂きました。それにしてもここ数年はずっと格ゲーばっかりやってたら、知らないうちにレースゲームってこんなに増えてて（苦笑）。自分自身、もともとラリードライバーだったものだからズルズルドリドリできるゲームが好きなんだけど、やっぱりゲームってGを体感できないだけに"見てから"ズリドリできるゲームがいいかも。スピード感も重要だけど、マシンをコントロールする楽しみって重要だと思いまする。あー、ズリドリ。

阿久根幸夫
1位　オーバーテイク（X68000）
2位　リッジレーサー（PS）
3位　峠MAX（PS）

反射神経が切れてしまっている私には、レースゲームの記事は非常に大変でした。いろいろな人に手伝ってもらいなんとか終わらせることができて、ホッとひと息といった感じです。特に元K社の横山さん、協力ありがとうございました。スポーツゲームズもよろしく!!

沼田孝一
1位　ファミリーサーキット（ファミコン）
2位　アウトラン（アーケード）
3位　スーパーマリオカート（SFC）

この本と「スポーツゲームズ」との仕事が重なったので、とてもハードな仕事でした。正直、逃げ出したいと思ったこともあったわけですが、今思えば、今回のこのムック制作はいろいろ学ぶことも多く、とても良い経験になりました。

関川雄介
1位　スーパーマリオカート（SFC）
2位　リッジレーサー（プレイステーション）
3位　特になし

周辺機器を2ページほど手伝っただけですが、スポーツゲームズと重なったのでとてもナニな状態でした。40℃の熱出しました。日本にはがっかりです。4年後が怖くなりました。素材請求に快く応じてくれた各社の広報担当の方々、ありがとうございます。

鳥塚享亨
1位　エキサイトバイク（ファミコン）
2位　リッジレーサー（PS）
3位　ジッピーレース（ファミコン）

ちこっとしか手伝ってないのに編集後記を書かしてもらってる鳥塚です。これを書いている今でも、ライターの人やT.M.Rに似ている人が、まだ作業をしてて、大変だな〜っと思いつつ、でもボクは終わったからいいや！ と思ってます。

ライターお気に入りのレースゲームを教えて!!

渡邉洋三／ロンデマンド
1位　グランツーリスモ（PS）
2位　峠MAX最速ドリフトマスター（PS）
3位　セガラリー・チャンピオンシップ（SS）

このムックの原稿を書いている最中、愛車のギアボックスに異音が発生。ゲームのように簡単にパーツ交換ができるはずもなく、フラストレーションがたまる一方。趣味とはいえ、オールドカーに乗るときには注意と覚悟が必要と思い知らされた今日このごろ。

石井　誠
1位　グランツーリスモ（PS）
2位　セガラリー・チャンピオンシップ2（アーケード）
3位　セガラリー・チャンピオンシップ（アーケード）

最近のレースゲームでは、憧れのクルマ、インプレッサに乗れるものが多くてとてもうれしい。WRCでの活躍を見て一目惚れして以来、好きでたまらない。ああ、実車が欲しい！ マクレーみたいにドリフト決めたい！ 今は、ラジコンのインプレッサで自己満足中。

江口貴博／プロスペック
1位　スーパーマリオカート（SFC）
2位　ヘッドオン（アーケード）
3位　スーパーサーキット（アーケード）

免許を取って18年。最後に車を運転したのは15年ぐらい前。都内で車に乗るのも大変だし、ランニングコストもかかるし面倒臭いや、なんて思っていたものの、最近別件の仕事で車も必要かな？ と思い始めたところ。運転練習用のゲーム、誰か作って。

平方祥弘／プロスペック
1位　ギャロップレーサー2（PS）
2位　マリオカート64（N64）
3位　ファミリージョッキー（FC）

最近やっと標準語が喋れるようになった関西人。WGP（オートバイ界のＦ１みたいなもの）で日本人が大活躍（最近5年の間に世界チャンプが3人も出ている）しているのに、なぜ日本ではほとんど騒がれないのかが、不思議で仕方がない今日このごろ。

松田　実／プロスペック
1位　ランナバウト（PS）
2位　ソニックR（PS）
3位　マリオカート64（N64）

最近のレースゲームはリアル系が流行りだけれども、基本的にボクはゲームゲームしているほうが好きなのだ。だから、最近の情勢は少し寂しい気がする。へたっぴでもノリで楽しめるような、あるいは荒唐無稽なレースゲームも面白いと思うんだけどな。

飯田友美／プロスペック
1位　アルマジロレーシング（アーケード）
2位　マリオカート64（N64）
3位　エキサイトバイク（ファミコン）

もう20代も後半だというのに、いつまでも自分を「女の子」呼ばわりして、まわりから冷たい視線を浴びている私。戦ったり、競争したりするゲームはあまり得意じゃないんだけど…、レースゲームは案外好き。結構ムキになってやったりするしね。

舘野英昭
1位　マリオカート64（N64）
2位　ゼロヨンチャンプシリーズ（PSほか）
3位　F-ZERO（SFC）

1位はキャラクターのカワイさだけではない、対戦レースゲームの面白さが満載のハマリゲーム。2位はレース部分に負けず、デキのいいミニゲームに毎回脱帽。3位はこれまでにないマシンの浮游感とスピード感が好み。レースものはリアル感だけじゃダメ。

甲州一隆／新声社（ナムコ担当5年目）
1位　ファイナルラップ（アーケード）
2位　ポールポジション（アーケード）
3位　アルペンレーサー（アーケード）

1位の「ファイナルラップ」は友人との共通ゲームであり、競い合うモノとしては最高のモノでした。3位の「アルペンレーサー」は、スキー大好きの私としては、現在のゲームソフトの中で最高の臨場感を味わえる作品です。いずれもナムコ作品は最高です。

郵便ハガキ

切手を貼って
下さい

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメストEXムック編集部

EXシリーズVOL.62
「*Racing Games*
レーシング・ゲームズ」係

※アンケートに答えていただいた中から抽選で粗品をさし上げます。

お名前		年齢	歳	男・女
ご住所	〒 ☎			
ご職業				
お買い上げ年月日	年 月 日			
お買い上げ店名				



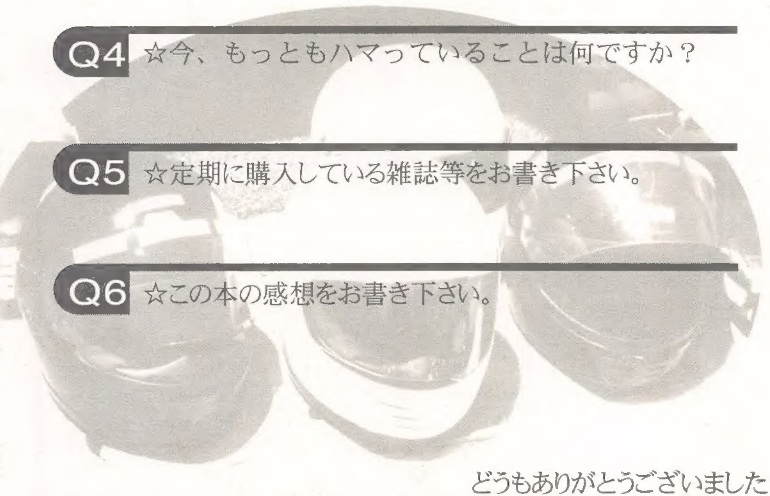
Racing Games
読者アンケート

Q1 ☆この本の値段はどうですか？

高い　　　普通　　　安い

Q2 ☆良かったところ、悪かったところをお書き下さい。

Q3 ☆これから欲しいと思うソフト名をお書き下さい。



Q4 ☆今、もっともハマっていることは何ですか？

Q5 ☆定期に購入している雑誌等をお書き下さい。

Q6 ☆この本の感想をお書き下さい。

どうもありがとうございました。

9784881995198

1929476009807

ISBN4-88199-519-7

C9476 ¥980E

雑誌63382-49

Racing Games

●発行人:加藤　博 ●編集人:高橋己代子
●発行:株式会社 新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL03(3293)9321

定価:本体980円+税(送料390円)